

№1 ЯНВАРЬ 2005

SOLITARY
PUBLISHING

ISSN 1910-7269



**DVD-диск
в комплекте
с каждым
журналом**

ЖУРНАЛ ОБ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЯХ

2004
СЕЗОН ОХОТЫ

- Doom III
- Half-Life 2
- Halo 2
- Far Cry

30
**лучших
шутеров
всех времен**

**история жанра
как на ладони**

РЕЦЕНЗИИ:

Half-Life 2, Halo 2,
Grand Theft Auto: San Andreas, Scrapland,
Prince of Persia: Warrior Within, Mortal Kombat: Deception,
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, Killzone, Fable, Rome: Total War



**Новогодние
подарки:
как сделать
приятно себе
и другим
(и сколько
это стоит)**



Акелла

Prince of Persia:
Warrior Within™

Принц Персии

Схватка с Судьбой™



pc cd-rom

История игры начинается через несколько лет после окончания событий первой части. «Вернувшись в родной Вавилон, Принц обнаруживает, что за ним охотится сверхъестественное создание Dahaka – перевоплощение самой Судьбы, жаждущее лишь одного: скорейшей смерти того, кто его потревожил. Принц позабыл, что во время спасения дворца султана, ему ненароком удалось прорвать единое Полотно Времени, вызвав тем самым в наш мир пришествие ужасного демона...

- Старый герой в новой реинкарнации - он повзрослел, и стал хладнокровным убийцей, а не молоденьким искателем приключений.
- Добавилась возможность управляться с двумя видами оружия одновременно
- Улучшена физика игры - движения героя станут еще более зрелищными, чем раньше.
- Значительно улучшена графика.
- Ну и, конечно же, новые виды монстров, оружия и гигантские локации.



© 2004 "Akella", © 2004 "Ubisoft"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614

© 2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment.



UBISOFT™



Акелла

Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.

КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постъядерные пейзажи

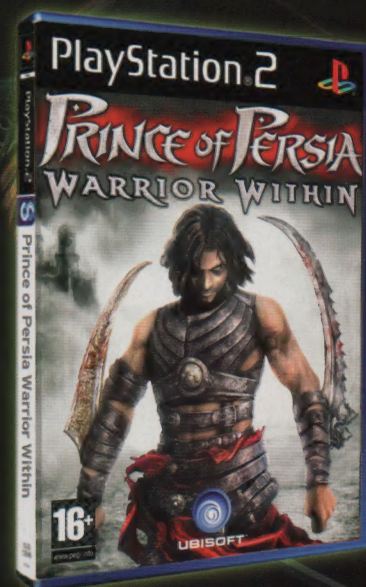




**ПРОДОЛЖЕНИЕ
ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2003 ГОДА,
ЛИДЕРА ПРОДАЖ ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА UBISOFT НА
PlayStation®2**

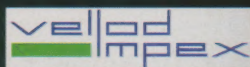
PRINCE of PERSIA WARRIOR WITHIN™

Захватывающее продолжение
Prince of Persia: The Sands of Time™!



Войдите в темный мир Prince of Persia Warrior Within!

Скрываясь от Дахака, бессмертного воплощения Судьбы, несущей божественную кару, Принц вступает на загадочный и кровавый путь, чтобы избежать предсказанной смерти. Путешествие приводит его к проклятому острову, где обитают самые ужасные страхи человечества.



По вопросам оптовых закупок
обращайтесь по тел. 787-0775

Акелла

FORD



RACING 3

ДРАЙВ 3



Razorworks

Ford Racing 3 предоставит вам замечательную возможность почувствовать себя водителем одного из 55 автомобилей: начиная от ставшего уже музейным экспонатом Model T Sedan и заканчивая последними модификациями супермощной линейки GT. Существенным улучшениям подвергся движок и физика игры – модели машин теперь полностью соответствуют своим аналогам, а пейзажи трасс изобилуют не только характерными для серии природными красотами, но и множеством мелких деталей.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ



55 великолепно проработанных моделей марки «Форд» - вы увидите автомобили всех эпох и направлений.



26 красивейших трасс – вам представится возможность покататься не только по шоссе, но и познать все сложности управления в условиях сурового бездорожья.



Возможность игры не только по сети, но и за одним компьютером в режиме Split-Screen.



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella", © 2004 "Razorworks", © 2004 "Empire Interactive"
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
 Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
 Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



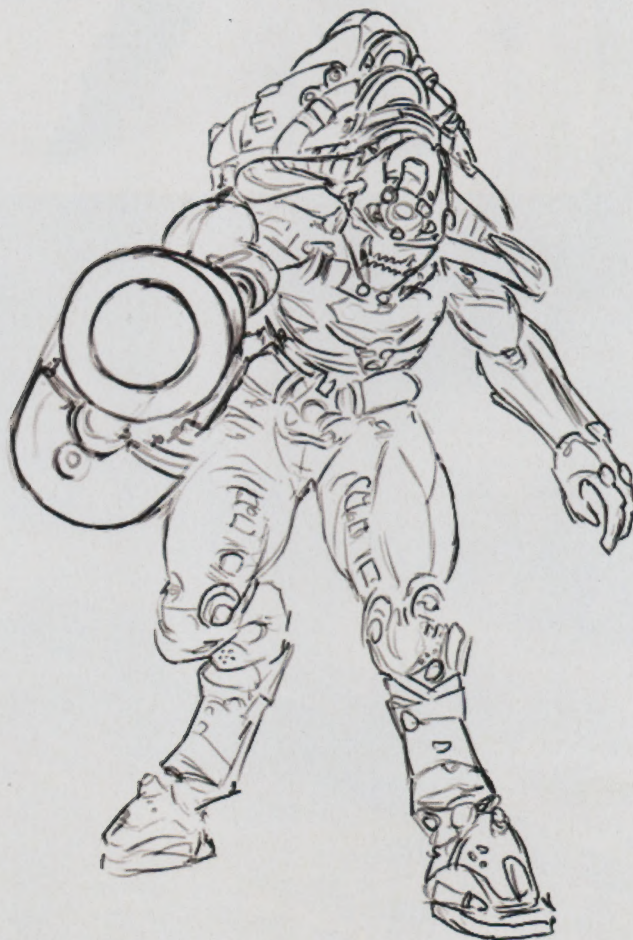
Приветствую!

Несмотря на то, что сейчас вы читаете вступительное слово к первому номеру абсолютно нового журнала, уж кем-кем, а новичками мы себя не ощущаем. В XS Magazine собралась команда, стаж которой как в игровой индустрии, так, собственно, и в журналистике измеряется долгими годами. У всех за плечами солидный опыт и доскональное знание предмета. Родились мы не вчера, успели внести весомый вклад в развитие не одного, не двух и даже не трех изданий близкой тематики. Сейчас мы воплощаем наши задумки и наработки здесь. И делаем это в той форме, которая более всего подходит текущему моменту. Необходимость в таком издании, как XS Magazine, зрела годами. И вот, наконец, вы держите журнал в руках.

Следует понимать, что мы делаем специализированное издание. Но ни в коем случае не узколюбое. Мы не призываем к ненужному фанатизму. Мы не считаем нашу ветвь индустрии развлечений чем-то постыдным, чем-то детским. Вы вольны распоряжаться собственным свободным временем так, как вам угодно и не замыкаться на чем-то одном. Кино? Отлично. Музыка? Как же иначе. Компьютерные и видеоигры стоят здесь в одном ряду. И вы должны быть в курсе того, что происходит в этом секторе.

Намерения у нас серьезные. И планы тоже. Постоянное развитие, постоянная работа над улучшением качества, постоянный креатив. И это будет заметно не потом, не через год, а со следующего номера. А дальше будет больше. Постоянное движение вперед. Останавливаться мы не собираемся.

Александр Щербаков
главный редактор
alexander_shcherbakov@solitary.ru



XS CONTENT

MAGAZINE

ЖУРНАЛ ОБ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЯХ / №01(01) январь 2005 / СОДЕРЖАНИЕ



НОВОСТИ

Новости	10
Хит-парады	26

ИНТЕРВЬЮ

Владимир Кудр	28
---------------	----

COVER STORY

30 лучших шутеров всех времен	30
id Software	42
Valve	54
Bungie	60
CryTek	66

PREVIEW

Heroes of Annihilated Empires	72
Final Fantasy XII	76
Print Screen — Койоты	80
Print Screen — Корсары II	82
Devil May Cry 3	84
Kingdom Hearts II	85
Tekken 5	86
Metroid Prime 2: Echoes	87
TimeSplitters:	
Future Perfect	88
Massive Assault:	
Phantom Renaissance	89





FEATURE

Новогодние подарки	90
Глюк'оза — интервью	100

REVIEW

Содержание	104
Half-Life 2	106
Halo 2	110
Scrapland	114
Grand Theft Auto:	
San Andreas	118
Prince of Persia: Warrior Within	122
Mortal Kombat: Deception	126
Evil Genius	128
Psi-Ops:	
The Mindgate Conspiracy	130
Warhammer 40.000:	
Dawn of War	132
Burnout 3: Takedown	134
Rome: Total War	136
Tribes: Vengeance	138

Fable	140
Killzone	142
Second Sight	144
Sega Superstars	145
Headhunter: Redemption	146
Forgotten Realms: Demon Stone	147
NHL 2005	148

MOBILE

Palm	150
Win CE	152
Symbian	154

ONLINE

Online-новости	156
Азарт, деньги и Интернет	158
Час потехи	162

HARDWARE

Новости	164
Новинки рынка	168

Intel VS AMD:	
не опять, а снова	170
Acer Aspire 1800	172
Сводный тест жестких дисков	174
ASUS P5AD2-E Premium	178
Logitech MX 1000	180
WD Dual-option Media Center	181

РЕСТАВРАЦИЯ

Советские игровые автоматы	182
----------------------------	-----

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

Повести Белкина	188
Вам в соседнюю дверь	189

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

1C	4 обл., 1, 13, 19, 121, 125
Акелла	2 обл., 4, 17, 21, 25, 113
Vellod Impex	2, 3, 15, 23, 79, 149, 191
VGW.ru	11, 27

XS MAGAZINE DVD-CONTENT

ВНИМАНИЕ!

Весь тираж журнала XS Magazine комплектуется двухслойным DVD. А это значит — почти девять гигабайтов отборного контента каждый месяц! Если вставить диск в DVD-привод компьютера, то запустится оболочка, предлагающая вашему вниманию свежие демо-версии, зрелищные видеоролики, оригинальные моды и еще многое другое. Если же вставить диск в PlayStation 2, Xbox или любой бытовой DVD-плеер, то можно посмотреть подборки геймплейных роликов, трейлеров и отрендеренного видео к консольным проектам. Формально одна половина диска предназначена для владельцев компьютеров, а другая — для владельцев приставок, однако, это не так. Обладатели PC могут заинтересоваться мультиконсольными проектами на Video DVD (для просмотра нужно будет установить специальный плеер: DVDuck или Power DVD из раздела «СОФТ»), а «приставочники» найдут на PC DVD огромное количество иллюстративного материала и бонусов к играм номера. Кроме того, ролики, не попавшие по тем или иным причинам на Video DVD (низкое разрешение, недостаток места), автоматически «переходят» в PC-часть.



ЖУРНАЛ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ
№ 01(01) январь 2005



НА НАШЕМ ДИСКЕ
ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ
ИГРЫ

Платформа
платформенная игра



НОВОГОДНИЙ ПОДАРОК
ОТ КОМПАНИИ "АКЕЛЛА"



ЖАЖДА КРОВИ

PC DVD: ДЕМО-ВЕРСИИ
BloodRayne 2 и Prince of Persia: Warrior Within — проекты-побратимы. Жестокие персонажи, мрачная атмосфера, кровь чуть ли не заливают экран, отрубленные конечности летят в разные стороны. Прямо-таки интерактивный тест на брутальность. Кроме BloodRayne 2 и Prince of Persia: Warrior Within вы сможете найти на нашем диске следующие демо-версии:

GTR
Scrapland
Worms Forts Under Siege

ЧУЖАКИ

DVD VIDEO: CG
Prince of Persia: Warrior Within и Oddworld: Stranger's Wrath — две игры с похожими героями. Принц и Незнакомец. Одиночки. Не по рождению — по жизни. У каждого своя война. Мотивы различные, предназначение одно.



ВРАЖДА НА ВЕКА?

PC DVD: ВИДЕО

Вступительный ролик World of Warcraft от внутреннего подразделения Blizzard, ответственного за создание анимации. Их ролики в Warcraft III приводили геймеров в восторг, не подкачает в этом плане и MOORPG-пополнение сериала — первая ласточка тому подтверждение.

РОГ ИЗОБИЛИЯ

PC DVD: ГАЛЕРЕЯ,
БОНУСЫ,
ПАТЧИ, ТРЕЙНЕРЫ

Каждая игра, освещенная в номере, максимально представлена и на DVD-приложении. Это обширнейшие подборки скриншотов вкупе с концепт-артами, и обои со скринсейверами, и видеоролики. Это патчи с трейнерами, в конце концов!



ОБОЙМА

DVD VIDEO: TRAILERS

Яркие, динамичные, свеженькие, подогнаны друг к другу, как гильза к гильзочке — удержаться от нажатия на курок просто невозможно! Вы только вчитайтесь, трейлеры каких проектов «заряжены» в нашем DVD:



Death by Degrees

Devil May Cry 3

Ghost in the Shell:
Stand Alone Complex

Ghost Recon 2

Grand Theft Auto:
San Andreas

Halo 2

Metroid Prime 2: Echoes

Pariah

Star Wars: Episode III
Revenge of the Sith

Viewtiful Joe 2

и другие

ДВА В ОДНОМ

PC DVD: ВИДЕО



Вот такой вот бутерброд! Nintendo изрядно оgoroшила журналистов да и простых геймеров, аносировав характеристики своей новой портативной консоли Nintendo DS. Представить, как можно играть на этом чуде с двумя экранчиками, один из которых является touchscreen'ом, было просто невозможно. Но время расставило все на свои места. Недавно состоялся запуск приставки, и теперь можно воочию убедиться в правдивости заявлений, казавшихся еще вчера фантастикой. На нашем диске вы найдете технологическое демо самой Nintendo DS и ролики ключевых проектов для нее (Asphalt Urban GT, Feel the Magic: XY/XX, Metroid Prime: Hunters, Spider-Man 2, Super Mario 64 DS).



ВО ВСЕЙ КРАСЕ

DVD VIDEO: GAMEPLAY

Геймплейное видео New Ridge Racer, гонок для портативной консоли PlayStation Portable, больше похоже на демонстрацию возможностей нового детища Sony, чем на обычные ролики. Уже больно красивая картинка, об игре задумываешься в последний момент.

Акелла



НОВОГОДНИЙ ПОДАРОК
ОТ КОМПАНИИ

«АКЕЛЛА»
для всех читателей
XS MAGAZINE

на DVD-приложении к журналу
вы можете найти
полную лицензионную
версию игры
«Платипус: Пластилиновая угроза»
(Platypus) — одного из самых
забавных и драйвовых
скролл-шутеров, что мы видели
за последние годы.



Акелла



Кровавые деньги

Hitman 4 объявлен официально

Спустя полгода прозрачных намеков, Eidos наконец официально анонсировала четвертую часть Hitman. Видимо, дела у издателя совсем плохи, раз компания все чаще прибегает к эксплуатации полудохлых «дойных коров». По крайней мере, судя по куцему списку нововведений, назвать Hitman: Blood Money по-другому не поворачивается язык. Единственной более-менее заметной добавкой сиквела можно назвать лишь валюту, которую Сорок Седьмой будет получать за выполненные задания. Все остальное, включая застрявший в развитии движок Glacier и морально устаревшую графику, осталось неизменным. Возвращение Codename 47 в Америку состоится уже весной 2005 года сразу на трех платформах — PC, PS2 и Xbox.

Commandos «из глаз»

Eidos анонсировала шутер по мотивам Commandos

Еще одним бесконечным источником доходов, помимо Hitman и Tomb Raider, для Eidos является серия Commandos. Продолжая активно жонглировать этими тремя торговыми марками, издатель объявил о разработке сиквела популярной стратегии для PC, PlayStation 2 и Xbox. Правда, на сей раз от привычной жанровой принадлежности Commandos не останется и следа — Strike Force будет носить на себе нелегкое бремя тактического шутера. Однако основная концепция останется неизменной: три персонажа — «зеленый берет», снайпер, шпион (каждый со своими слабостями и дурными привычками), время действия — Вторая мировая. К однопользовательской кампании, которая пройдет на территории Норвегии, Франции и СССР, Pyro Studios планирует добавить пару многопользовательских режимов. «Переселиться» в шкуру бравых коммандос мы сможем ближайшей весной.





EA ставит на Xbox Next. Для начала...

Battlefield: Modern Combat и Black выйдут на Xbox Next

Electronic Arts анонсировала свои первые проекты, которые выйдут на Xbox Next. Ими станут Battlefield: Modern Combat от Digital Illusions и Black от Criterion. Что касается следующей части Battlefield, то ее релиз изначально был запланирован на 2004 год. Потом в спешном порядке был отложен до 2005 го-

да. Xbox никто не отменял. Если версии игры для консолей нынешнего и будущего поколения выйдут с разницей всего в несколько месяцев, может случиться небольшая конфуз. Все-таки на новых приставках геймеры хотят играть отнюдь не в улучшенные версии «старых» хитов.

С Black вопросов меньше, поскольку что об игре практически ничего неизвестно. Кроме того, что Criterion создала для нее умопомрачительный движок и физическую модель, с которой, вроде как, даже Havok не сможет тягаться.

Хотя с Sony у Electronic Arts традиционнее более теплые отношения, чем с Microsoft, компания решила анонсировать свои игры пока лишь для Xbox Next. Выйдут ли они когда-нибудь на PS3, пока можно только гадать. Хотя они, конечно, и выйдут...



да. Теперь у разработчиков будет достаточно времени, чтобы выпустить игру на Xbox Next. Любопытно при этом то, что релиз Modern Combat на PS2 и



VGW тел.: 748-4411
VIDEO GAMES WORLD <http://www.vgw.ru>

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ!



PlayStation 2
\$179



Xbox
\$230



GameCube
\$150



Gameboy Advance SP
\$120

ОФОРМИТЕ ПРЕДЗАКАЗ СЕГОДНЯ!
БУДЬТЕ ПЕРВЫМИ!



Sony PSP
Звоните!



Nintendo DS
Звоните!

- ☐ **Это просто!** Сделать заказ в Video Games World значительно проще, чем купить игру или приставку в обычном магазине. Вам не придется покидать квартиру или рабочее место, достаточно зайти в интернете на адрес <http://www.vgw.ru> или позвонить по телефону 748-44-11.
- ☐ **Это быстро!** Курьеры привезут игру или приставку в течение всего нескольких часов после оформления заказа!
- ☐ **Это дешево!** Вам не придется платить за доставку, если Вы находитесь в Москве в пределах МКАД. В остальном - наши цены говорят за нас!
- ☐ **Вы не можете определиться с выбором?** Наши менеджеры являются высококвалифицированными специалистами, которые не один год проработали в индустрии видеоразвлечений. Они ответят на любой Ваш вопрос и несомненно помогут Вам с выбором!
- ☐ **Доставка во все города России!** Вы живете не в Москве? Это не проблема! Мы осуществляем доставку в другие города России на выгодных и удобных для Вас условиях.

**За время существования Video Games World мы
создали уникальный сервис, которым остались
довольны сотни наших клиентов. Присоединяйтесь
к их числу!**



Повстанец без пульса

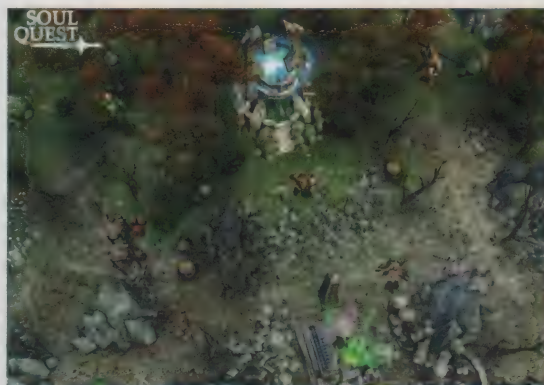
Дебют Wideload Games уже летом

Wideload Games, возглавляемая Алексом Серопианом, покинувшим Bungie в августе позапрошлого года, на пару с Aspyr Media анонсировала свой дебютный проект. Им стал экшен с диким названием Stubbs The Zombie in «Rebel Without a Pulse» (оцените акроним: StZiRWaP) на движке Halo. За столь неординарным титулом кроется история зомби по имени Stubbs, ведущего перманентную войну с жителями города Панчбоул. В качестве аргументов наше альтер эго использует самих людей, высасывая из них остатки мозгов, отрывая конечности и делая взрывчатку из внутренностей. Итогом таких манипуляций станет то, что ближе к финалу за вашей спиной будет топтаться целая орава соотечественников бледной наружности. Причем, судя по пресс-релизу, не самых безнадёжных — Wideload обещает «самых разумных безмозглых зомби ever». Выход StZiRWaP намечен на лето следующего года.

Душевные «Герои»

Альтернатива HoMM от revoltage

Польские разработчики из revoltage решили внести свой вклад в развитие пошаговых стратегий, анонсировав жанровую смесь под названием Soul Quest. Сценарий проекта собран из простейших фэнтезийных «кубиков» и рассказывает о войне между шестью расами, в очередной раз что-то не поделившими. Задачей игрока станет восстановление нарушенного равновесия между людьми, эльфами, орками, гномами, нежитью и представителями Хаоса. SQ, сильно смахивающий концепцией и скриншотами на Disciples и Heroes of Might & Magic, в отличие от своих «плоских» предков, полностью трехмерен и с удовольствием эксплуатирует DirectX 9. Помимо графических изысков польские «Герои» обзаведутся многочисленными NPC, огромным количеством артефактов, продвинутой магической системой, редактором уровней и комплексной экономикой. Дата выхода потенциального шедевра пока не объявлена.



КОРОТКО

Black Hammer Game разорвала со Strategy First договор на распространение космической стратегии Supremacy: Four Paths to Power. Новый издатель пока не объявлен.

Monolith добавила в Matrix Online развесистый PvP, состоящий из трех режимов — Team vs. Team, загадочного Constructs и собственно Player vs. Player.

Digital Illusions объявила о разработке своего очередного проекта, ориентированного на консоли нового поколения. Пока о загадочном блокбастере ничего, кроме ориентировочной даты релиза между 2006-2007-ым, неизвестно.

Издательство Prima Games выпустит две книги по Half-Life 2: официальный «путеводитель» по игре и трехсотстраничный буклет о ее создании. Ждать Half-Life 2: Rising и The Half-Life 2 Official Guide на русском языке не стоит.

В довесок к литературным бестселлерам о Half-Life 2, любители читать Шекспира в оригинале могут пополнить свою домашнюю коллекцию книгой о создании DOOM 3. Как и мемуары Дуга Ломбарди, хроники Кармака можно будет приобрести на Amazon.com в ближайшее время.

Ion Storm без Спектора

Уоррен Спектор покинул Ion Storm в поисках лучшей доли

Слухи о том, что Уоррен Спектор, легендарный глава легендарной Ion Storm, собирается покинуть свой пост, появились довольно давно. Как почти всегда и бывает в таких случаях, слухи подтвердились через несколько месяцев. Спектор действительно ушел из Ion Storm и больше туда не вернется. Представители Eidos, которой принадлежит студия, говорят, что мэтр ушел по личным причинам. Когда в пресс-релизах используют такие фразы, это может значить только одно: очень скоро мы узнаем об истинной подоплеке произошедшего и будем немало удивлены тем, что реальность не будет иметь ровным счетом никакого отношения к официальной версии. Вездесущие распускатели слухов утверждают, что



Спектору предложили возглавить одну из студий Midway. Чуть конкретнее — Midway Studios Austin. Если так, значит, проблема, скорее всего, была именно в Eidos, которая не давала мэтру развернуться, а теперь он пытается не потерять лицо.

СФЕРА – первая российская многопользовательская интернет-игра


1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>

Новая СФЕРА твоей новой жизни!

Сфера Матерук Власти

- Новый Матерук
- Новые модели персонажей
- Новая анимация
- Новая одежда и доспехи, отображающиеся на персонажах
- Новая система развития персонажа – выбирайте себе профессию

 **НИКТА**

<http://sphere.yandex.ru>

Яndex
Найдётся всё



Беспокойный Марс

Продолжение DOOM 3 «when it is done»

Видимо, несмотря на массу отрицательных отзывов и косых взглядов, DOOM 3 продается не так уж и плохо. Не успел проект пулей вылететь из чартов, как id Software анонсировала аддон с банальным

до посинения названием Resurrection of Evil. Список изменений у продолжения по сравнению с оригиналом столь же традиционен: монстры, локация, персонажи, оружие — все новое. Красной

строкой в перечне проходит та-самая-двустволка и увеличившееся максимальное количество игроков в мультиплеере — до 8 человек. Сроки релиза угадывайте сами. Это просто.

Нобуо Уематсу ушел из Square Enix



Final Fantasy без музыки, правда, не останется

Легендарный композитор Нобуо Уематсу, подаривший прекрасные саундтреки всей линейке Final Fantasy и целому ряду других проектов, покинул Square Enix, чтобы организовать собственную студию с оригинальным названием Smile Please — «Улыбочку, пожалуйста» займется непосредственно разработкой музыки к играм. Дабы развеять негатив, обуревавший поклонников музыканта, Нобуо официально заявил, что никаких ссор между ним и Square Enix не было. А создание своей компании — не более, чем желание самому себе задавать темп работ и уделять больше времени концертной деятельности.



Аэробика с EyeToy

AntiGrav помогает сбросить лишний вес

Sony Computer Entertainment продолжает продвигать интеллектуальный «глазок» EyeToy. На днях компания анонсировала EyeToy: AntiGrav, разработанную студией Harmonix Music Systems. AntiGrav представляет собой полуспортивное развлечение, в котором игроку предлагают прокатиться на футуристическом скейборде без колес, активно кривляясь и размахивая конечностями перед телевизором. В комплекс упражнений входят прыжки, приседания и повороты тела, позволяющие управлять ховербордом и преодолевать препятствия. По предварительным оценкам директора израильского Института Передовых Медицинских Технологий, основанным на опытах, проводившихся среди небольшого количества пациентов, понадобится лишь 5 минут игры в AntiGrav, чтобы ваш пульс забился на 40% быстрее. Добавим сюда поддержку мультиплеера, и переоценить энергетический заряд, получаемый от дитица Harmonix, будет невозможно.

ХОЧЕШЬ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К СЕМЕЙНОМУ БИЗНЕСУ?



А ТЫ СМОЖЕШЬ СПАСТИ МИР?

По вопросам оптовых закупок
обращайтесь по тел. 787-0775



PlayStation®2



PIXAR
ANIMATION STUDIOS

В ПРОДАЖЕ В ДЕКАБРЕ

www.incrediblesgame.com

THQ

www.thq.co.uk

The Incredibles® Disney/Pixar. Licensed by THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.



Gran Turismo — грядут перемены

Polyphony ориентируется на школу и PlayStation 3



На прошедшей недавно пресс-конференции по случаю окончания разработки Gran Turismo 4 продюсер проекта, Казунори Ямаути, объявил о начале работ над следующей частью гоночного блокбастера. По его словам, Gran Turismo 5 появится уже на консолях нового поколения и будет активно использовать камеру (EyeToy?) для более тесной связи игрока с процессом. Помимо размахивания руками перед объективом мы получим также реалистичную сис-

тему повреждения машин, напроочь отсутствовавшую в предыдущих сериях. На том же мероприятии Ямаути-сан поделился с журналистами и о создании «дет-ской» версии симулятора — Gran Turismo for Boys призвана вызвать интерес у подрастающих автомобилистов к гоночным болидам. Прекрасно понимая коммерческую спорность «Gran Turismo для Младенцев», Polyphony высказала готовность пожертвовать доходами в просветительских целях.

Бесконечное банкротство Interplay

Бывший издатель метит в долговую яму

Читатели, следящие за новостями, наверняка, в курсе агонии Interplay, продолжающейся без малого уже полгода. Впрочем, согласно последнему отчету компании, окончательная развязка все же наступит, и не позднее, чем в этом квартале. Несмотря на то, что умирающий издатель продал свои наиболее перспективные торговые марки, получив от Bethesda Softworks порядка трех миллионов за лицензии на игры во вселенной Fallout, Interplay никак не может выбраться из финансового кризиса, и ее

долги давно превысили все мыслимые пределы. Не помогла справиться со сложившейся ситуацией и продажа прав на Redneck Rampage, отошедшую Vivendi Universal Games за «жалкие» 300 тысяч. Бывший паблишер медленно скатывается в долговую яму, за его главой, Хервом Каеном, гоняется налоговая полиция — в этой связи попытка компании зацепиться за онлайн-часть Fallout выглядит просто комично. Что ж, красиво уйти со сцены дано, по всей видимости, не каждому.



AMERICAN MCGEE
PRESENTS

SCRAPLAND

ХРОНИКИ

ХИМЕРЫ



Главный герой игры – робот-гуманоид по имени D-Titus Debris решил прекратить свои скитания по Вселенной и в кои-то веки найти постоянную работу. Для этой цели он решает посетить Chimera – главный город планеты роботов Scrapland. Однако он даже не подозревает, в какой безумный круговорот событий его вовлечет судьба-злодейка... Если вам по душе свобода игр GTA-серии, научная фантастика и здоровый юмор, то Scrapland однозначно для вас.

- Полная свобода действия и свобода передвижения в пределах гигантского мегаполиса.
- Лихо закрученный сюжет, который не даст вам заскучать ни на минуту.
- Безграничные возможности модификации собственного летательного аппарата.
- Способность главного героя превращаться в одного из 15 роботов, каждый из которых обладает уникальными способностями.

ENLIGHT



© 2004 "Akella", © 2004 "ENLIGHT Software"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

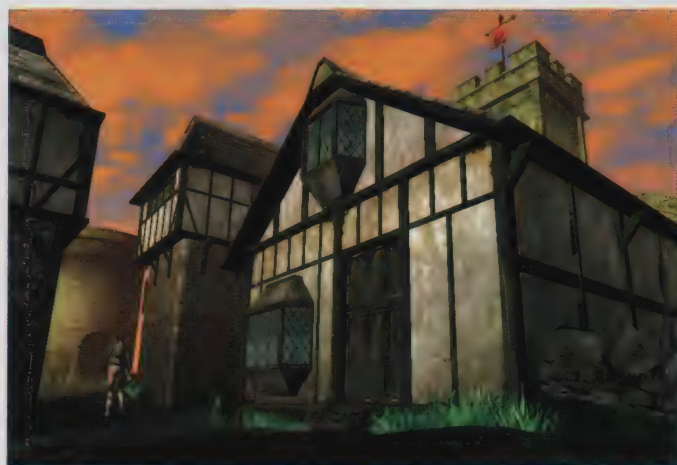


Bethesda становится «проще»

The Elder Scrolls 4: Oblivion объявлен официально



Bethesda Softworks, наконец, официально анонсировала продолжение Morrowind. Напомним, что до этого вся информация о проекте основывалась исключительно на эксклюзивном интервью, данном журналу Game Informer в октябрьском номере. Свежий пресс-релиз по сути представляет собой краткую выдержку из «оффлайнного» превью, галопом пробегая по основным моментам. Действие The Elder Scrolls 4: Oblivion будет происходить в провинции Cyrodiil и начнется в тюремной камере, где отбывает срок главный герой. С технической стороны TES 4 грозит сногшибательной графикой ручной работы, за которую придется расплачиваться ресурсами и меньшей, чем в Morrowind, территорией, самостоятельными NPC, живущими без каких-либо заранее прописанных формул, и тщательно проработанным миром. Сильно уменьшится количество праздно шатающихся персонажей, и появится более четкая сюжетная линия, отсутствие которой вводило в ступор «обычных» игроков, случайно купивших в свое время The Elder Scrolls 3. На десерт — TES Construction Set, рассчитанный на энтузиастов и людей творческих. Oblivion появится сразу на трех платформах — PC, PS3 и Xbox Next — через неопределенное время.



The Punisher: родная речь

Подтверждена локализация

Компания Vellod Impex сообщила о подписании договора на полную локализацию экшна The Punisher для PS2. Русская версия появится в продаже 5 февраля, день в день с европейским релизом. Обещан высококачественный дублированный перевод всех диалогов и меню игры. Для озвучивания задействованы профессиональные актеры театральных студий. Сведение локализации будет проводиться непосредственно в Чикаго студией Volition. Работа по переводу текста (35 тысяч слов) уже в разгаре. The Punisher — первая высокобюджетная консольная игра от ведущего независимого издательства, которая будет полностью переведена на русский язык.

ROME

TOTAL WAR



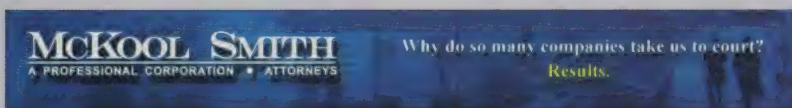
Подарки от Sony

PlayStation Portable появится в магазинах под Рождество

Sony Computer Entertainment объявила окончательную дату выхода PlayStation Portable и рекомендованную цену. PSP появится в магазинах Японии за две недели до католического Рождества, 12 декабря, по ориентировочной цене в 20 тыс. йен (около \$200 США) и всего через пару недель после выхода на японский рынок Nintendo DS. Практически одновременно с карманной платформой в продажу будут запущены два десятка проектов различной направленности (половина — паззлы и настольные игры наподобие маджонга) от самой Sony и ряда сторонних издателей. В число последних входят Electronic Arts, Namco, Capcom, Konami, Bandai и другие. Помимо игр-сателлитов, призванных скрасить жизнь первым покупателям PSP, в разработке находится еще целая сотня тайтлов, запланированных на следующий год.



McKool Smith против всех



Адвокатская контора из Техаса подала в суд на весь мир

В США Техас — что-то вроде нашей Якутии. На жителей самого южного штата оставшееся население реагирует так же, как вся Россия — на чукчей. И в этом, похоже, что-то есть. Так, недавно мелкая техасская фирма McKool Smith, собравшая в своих стенах самых наглых в мире адвокатов, подала иск сразу на 12 крупнейших игровых издателей, обвинив их в нарушении прав по созданию... трехмерных изображений. В злополучный список попали: Electronic Arts, Namco Hometek, Vivendi Universal Games, Take-Two Interactive, Tecmo, LucasArts, Activision, Atari, Ubisoft, Square Enix, THQ и даже Sega. McKool Smith действительно владеет похожим патентом, однако, по словам сотрудников одной из вышеперечисленных компаний, способ, описанный в нем, очень стар и невероятно широк. Но, несмотря на кажущуюся абсурдность дела, вконец обалдевшие юристы продолжают настаивать на своей правоте, покрывая

при этом судебные издержки за счет небольших студий, запуганных угрожающими письмами от McKool и с радостью переводящих на счет адвокатской конторы солидные откупные. Более того, не разобравшись толком с издателями, McKool Smith тут же подала в суд на 19 производителей оборудования, среди которых значатся имена Hewlett-Packard, JVC, Sharp, Acer и целого ряда не менее крупных концернов. На сей раз в качестве обвинений было выдвинуто нарушение шести столь же «размытых» патентов, некогда полученных McKool от компании Tektonix. Как бы комично не выглядели предъявленные претензии, у прожорливых адвокатов есть шансы выиграть дела, получив в качестве компенсации баснословные вознаграждения и прочно закрепившись в учебниках истории. Остается только надеяться на минимальное наличие разума у судей и присяжных, в чьи руки попадут иски McKool.

КОРОТКО

Житель Лос-Анджелеса, Шон Бурк, подал иск на Microsoft за то, что в его Xbox сломался жесткий диск. Решение суда в настоящий момент не объявлено.

Благодаря выходу фильма Spider-Man 2 и сопровождавшей его одноименной аркады (речь идет исключительно о версии для PS2; убогая проекция на PC — не в счет), продажи компании Sony в последнем квартале текущего финансового года выросли на 62%.

Infinitum Labs нашла поддержку в лице Sun Microsystems. Последняя займется организацией сетевой поддержки для платформы Phantom, планирующей попасть на прилавки уже весной 2005 года.

Канадские евреи объявили протест продажам пластмассовых фигурок эсэсовцев под маркой франчайзинга Call of Duty. Торговая сеть Virgin Megastores уже изъяла антисемитский пластик из продажи.

Уоррен Спектор неожиданно для всех покинул Ion Storm. По заявлению Eidos, бывший директор студии сделал это исходя из личных соображений. Дальнейшие планы Уоррена пока неизвестны.

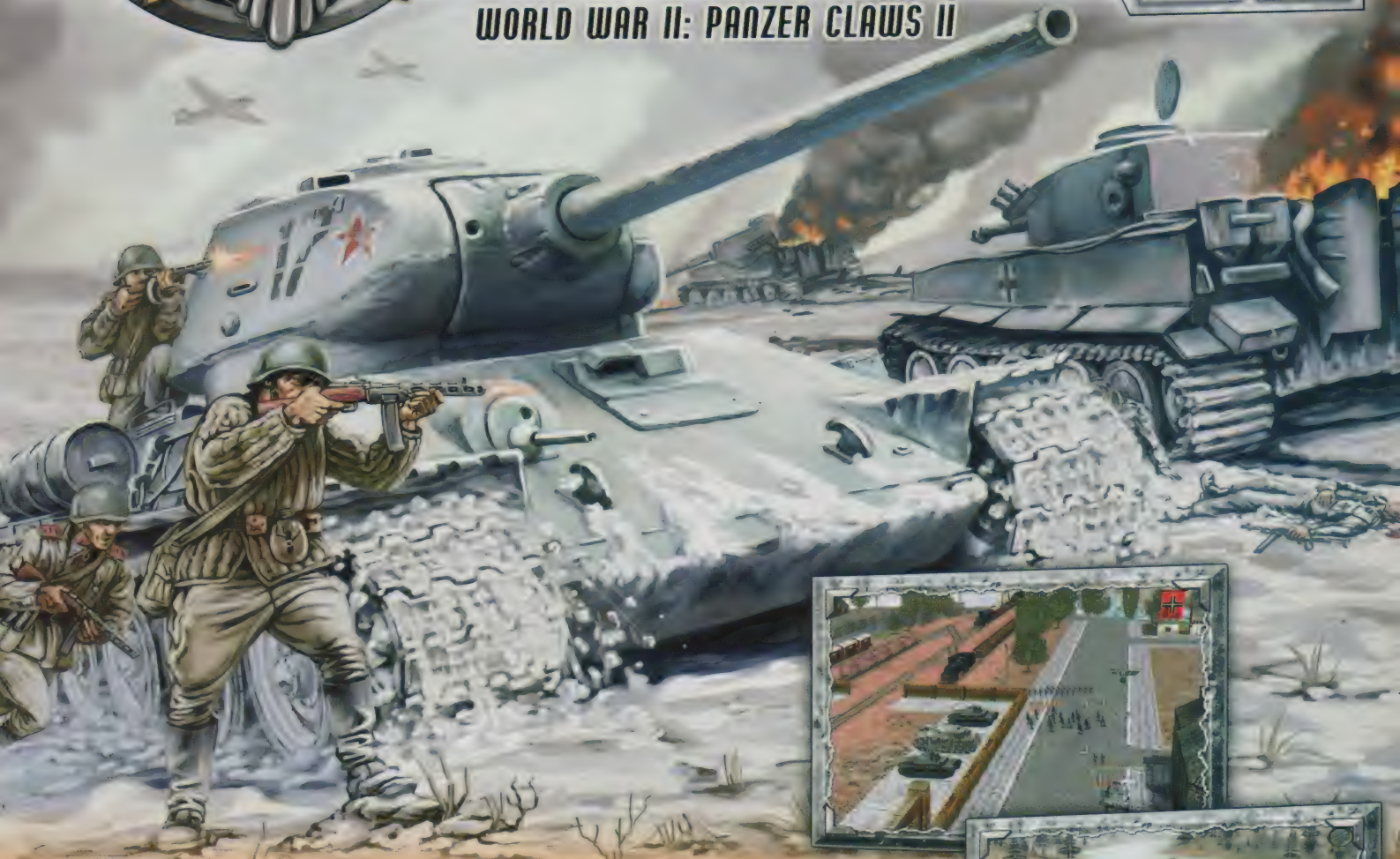
Американский издатель Majesco заключил соглашение со шведами из Starbreeze на издание игр для консолей нового поколения. Чем создатели Enclave и Chronicles of Riddick собираются удивить первых покупателей Xbox Next и PlayStation 3, пока неизвестно.

Акелла



ВТОРАЯ МИРОВАЯ СТАЛЬНОЙ КУЛАК II

WORLD WAR II: PANZER CLAWS II



Мечтаете «своими руками» проводить Гитлера к местам зимовья раков? Или хотите сокрушить сталинский режим? Быть может, Вас привлекает руководство французским сопротивлением? В любом случае, Вам понравится эта новая увлекательная RTS по мотивам Второй Мировой войны. Пройдите множество миссий, сумеете выжить в одном из самых кровавых периодов XX века и станете всемирно признанным победителем!

- ★ Множество сценариев, отражающих все реалии борьбы на восточном фронте.
- ★ Исторически достоверное оружие, экипировка солдат и техника середины двадцатого столетия.
- ★ Высоко детализированные военные ландшафты.
- ★ Время года, суток, погодные условия и освещенность - все это оказывает влияние на боееспособность Ваших войск.



ZUXXEZ
ENTERTAINMENT AG



М.Видео
Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"
© 2004 "Zuxxez Entertainment AG"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





Страсти вокруг Bungie

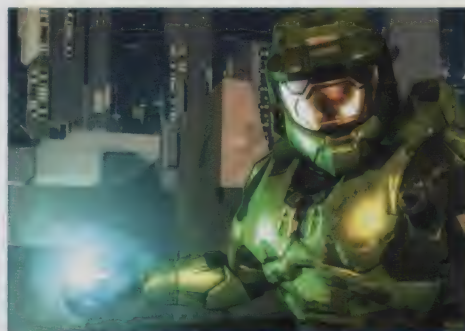
Продажи Halo 2 достигли рекордных цифр



Вслед за Electronic Arts свою строчку в книге рекордов норовит занять и Microsoft. По официальным данным издателя, только за первые сутки на территории

США и Канады было продано почти 2,5 млн. копий Halo 2, что в пересчете на условные единицы составляет порядка \$125 млн. Джеф Гриффитс, исполнительный директор онлайн-бутика EB Games, на пару со своей коллегой из GameStop подтвердили факт того, что Halo 2 стала первой в истории игрой, которую с такой скоростью расхватывали бы в день релиза. В буквальном смысле выстроившиеся в очередь посетители GameStop за 24 часа купили более полумиллиона коробок, заставив службу доставки вспотеть от

нахлынувших заказов. Напомним, что аналогичный ажиотаж вокруг The Sims 2 закончился «жалким» миллионом копий за 10 дней продаж, что сегодня уже, скорее, вызывает улыбку.



КОРОТКО

Вслед за Codemasters переложением своих проектов на PSP займется и Ubisoft — компания официально анонсировала на начало 2005 года выход Star Wars: Revenge of Sith для GBA, Nintendo DS и PlayStation Portable.

Количество предварительных заказов Nintendo DS достигло на территории урбанизированной Японии рекордной отметки в 2 млн. экземпляров.

Billboard Magazine наградил канадцев из BioWare титулом Game Developer of the Year на основе проводившегося 5 ноября в Лос-Анджелесе мероприятия Billboard 2004 Digital Entertainment Gala.

На страницах, не поверите, Playboy появились откровения Джона Кармака. Впрочем, основатель id Software всего лишь раскрыл своего любимого игрового персонажа, которым оказался вовсе не Билли Блейз или Вильям Блажкович, а Sonic The Hedgehog.

Брайан Провинциано — энтузиаст по натуре, программист по профессии — решил адаптировать Grand Theft Auto III для NES (Nintendo Entertainment System), более известной на территории шестой части суши под псевдонимом Dendy.

В одном из интервью Уилл Райт, автор Sim-вселенной, сознался в тесном сотрудничестве с ЦРУ. Согласно признанию, Уилл неоднократно консультировал сотрудников разведывательного управления по разработке симуляторов наций и тренажеров правительства.




Halo 3 не будет. Пока...

Bungie Studios «размораживает» Phoenix

В сеть просочились слухи о том, что Bungie в качестве своего следующего проекта планирует выпустить давно забытый Phoenix, находившийся в разработке целых 2 года и отложенный в угоду Halo 2. По словам одного восторженного корреспондента, основной изюминкой «размороженной» игры, использующей движок самознаете-чего, станет полностью разрушаемый антураж. Сами сотрудники Bungie пока воздерживаются от комментариев, хотя частично

подтверждают факт работы над «Фениксом». Другим кандидатом на препарирование является продолжение экшена Oni. Какую из этих торговых марок выберет издатель, будет ясно лишь после официального пресс-релиза. В любом случае, в ближайшее время студия не собирается заниматься еще одним сиквелом к Halo, несмотря на опрометчивые обещания президента Microsoft Стива Балмера, высказанные еще два года назад.

 TOM CLANCY'S

НОВОЕ РОЖДЕНИЕ ЗНАМЕНИТОЙ СЕРИИ
ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ВЕРСИЯ ДЛЯ PLAYSTATION 2!

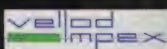
GHOST RECON 2



УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

www.ghostrecon.com

По вопросам оптовых закупок
обращайтесь по тел. 787-0775



PlayStation 2



UBISOFT





Второй Xbox трижды

Microsoft собирается выпустить целых 3 версии Xbox Next



Сначала все думали, что у Xbox Next жесткий диск будет. Это казалось само собой разумеющимся. Затем выяснилось, что Microsoft подумывает о том, чтобы от него отказаться. Это должно было позволить снизить себестоимость и цену консоли. Потом появились разговоры о том, что компания может выпустить две версии Xbox Next. Совсем не вписывались в картину слухи о возможном выходе Xbox Next PC. И вот наконец-то ситуация начала проясняться. Если верить информации сайта The Inquirer, один из людей, присутствовавших на проводимой Microsoft закрытой презентации Xbox Next для аналитиков, проболтался о том, что там слышал. Он утверждает,



что компания собирается выпустить аж 3 версии консоли. Xbox Next и Xbox Next HD поступят в продажу осенью 2005 года. Отличаться они друг от друга будут отсутствием жесткого диска у первой и наличием одного у последней. А на конец 2006 года якобы намечен запуск Xbox Next PC. Устройство будет представлять собой персональный компьютер начального уровня (со всеми подобающими прикрасами: возможностью записи на CD, поддержкой беспроводной клавиатуры, мыши и т.д.), который, к тому же, сможет выполнять все те же функции, что и Xbox Next. Если затея Microsoft кажется вам сомнительной (а в этом вы не одиноки), напомним, что Xbox долгое время тоже ничего, кроме глупого хихиканья, не вызывал.



City of Heroes ворует КОМИКСЫ

Marvel подала в суд на NCSoft

Посчитав наличие генератора персонажей в онлайн-игре City of Heroes нарушением авторских прав, Marvel подала в суд на издателя игры, корейскую компанию NCSoft, а заодно и на разработчиков из Cryptic Studios. По утверждению самой Marvel, редактор суперменов позволяет любому создавать аватаров, подозрительно похожих на книжных героев — так же выглядящих и аналогично передвигаю-



щихся. За такую «наглость» комиксовый гигант рассчитывает получить солидную компенсацию, не взирая на заявления обвиняемой стороны, что появление в CoH двух Спайдерменов или Росомех невозможно. Почему, в таком случае, Marvel оставила в стороне Irrational Games с ее Freedom Force, не совсем понятно. Постояльцы Myfreedomforce.com давно успели наклепать вышеперечисленных людей-X с помощью редактора, а на подходе еще более дружелюбная к энтузиастам Freedom Force vs. Third Reich. Вы уж будьте последовательны, господа истцы.

Акелла

БИТВА ЗА ПРЕДЕЛАМИ АДА

RAINKILLER

EXPANSION

PACK



- 10 новых гигантских и разнообразнейших уровней, в том числе зловещий Парк Развлечений и Ленинград времен Второй Мировой.
- 4 новых вида оружия, сгруппированных в пары (например, огнемет/полуавтоматическая винтовка)
- 2 новых мультиплеерных режима: "Hellish Mutation" и классический Capture the Flag.
- Улучшенный движок игры: теперь все станет еще более красиво и пугающе!

Совсем недавно мы прошли все круги Ада вместе с бесстрашным воином Света, Дэниелом Гарнером, и победили одного из главных слуг Сатаны - Люцифера. Вместе с его уничтожением исчезла и угроза Апокалипсиса. Однако зло не дремлет, а лишь временно делает передышку, чтобы набраться сил, а затем снова попытаться осуществить свои самые жестокие и коварные планы. На этот раз бросить вызов Свету решил демон Alastor. Он хочет власти и могущества, но больше всего ему нужна свежая кровь...



© 2004 "Akella"
 © 2004 "Dream Catcher", © 2004 "People Can Fly"
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
 Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
 Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



XS CHARTS

MAGAZINE

ЯПОНИЯ (все платформы)

1-7 ноября

01	ZELDA NO DENSETSU: FUSHIGI NO BOUSHI NINTENDO	GBA
02	SHINING TEARS SEGA	PS2
03	DEAD OR ALIVE ULTIMATE TECMO	XBOX
04	MARIO TENNIS GC NINTENDO	GC
05	ARC THE LAD GENERATION SCE	PS2
06	ACE COMBAT 5: UNSUNG WAR NAMCO	PS2
07	DOKAPON THE WORLD ASMIK ACE ENTERTAINMENT	PS2
08	MAWARU MADE IN WARIO NINTENDO	GBA
09	POKEMON EMERALD POKEMON	GBA
10	PRIDE OF THE DRAGON PEACE SCE	PS2

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (PC)

31 октября – 6 ноября

01	FOOTBALL MANAGER 2005 SEGA	PC
02	THE SIMS 2	PC
03	ROLLERCOASTER TYCOON 3 ATARI	PC
04	ROME: TOTAL WAR ACTIVISION	PC
05	WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR THQ	PC
06	TOTAL CLUB MANAGER 2005 EA SPORTS	PC
07	CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE ACTIVISION	PC
08	DOOM 3 ACTIVISION	PC
09	FIFA 2005 EA SPORTS	PC
10	STAR WARS: BATTLEFRONT LUCASARTS	PC

АВСТРАЛИЯ (все платформы)

1-7 ноября

01	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS TAKE-TWO INTERACTIVE	PS2
02	V8 SUPER CARS CODEMASTERS	PS2
03	SHREK 2 ACTIVISION	PS2
04	THE SIMS 2 EA GAMES	PC
05	CRASH TWINSANITY SCE	PS2
06	POKEMON FIRE RED POKEMON	GBA
07	POKEMON LEAF GREEN POKEMON	GBA
08	SHREK 2 ACTIVISION	XBOX
09	THE SIMS DELUXE EA GAMES	PC
10	TONY HAWK UNDERGROUND 2 TAKE-TWO INTERACTIVE	PS2



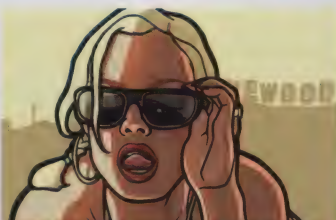
США (все платформы)

октябрь

01	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS TAKE-TWO INTERACTIVE	PS2
02	NBA LIVE 2005 ELECTRONIC ARTS	PS2
03	MORTAL KOMBAT: DECEPTION MIDWAY	PS2
04	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 ACTIVISION	PS2
05	MORTAL KOMBAT: DECEPTION MIDWAY	XBOX
06	PAPER MARIO: THE THOUSAND YEAR DOOR NINTENDO	GC
07	MADDEN NFL 2005 ELECTRONIC ARTS	PS2
08	X-MEN: LEGENDS ACTIVISION	PS2
09	STAR WARS: BATTLEFRONT LUCASARTS	PS2
10	FABLE MICROSOFT	XBOX
11	STAR WARS: BATTLEFRONT LUCASARTS	XBOX
12	NBA LIVE 2005 ELECTRONIC ARTS	XBOX
13	X-MEN: LEGENDS ACTIVISION	XBOX
14	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 ACTIVISION	XBOX
15	ESPN NBA 2K5 TAKE-TWO INTERACTIVE	PS2
16	TIGER WOODS PGA 2005 ELECTRONIC ARTS	PS2
17	POKEMON FIRE RED WITH WIRELESS ADAPTOR NINTENDO	GBA
18	FIFA SOCCER 2005 ELECTRONIC ARTS	PS2
19	POKEMON LEAF GREEN WITH WIRELESS ADAPTOR NINTENDO	GBA
20	DEF JAM VENDETTA: FIGHT FOR NEW YORK ELECTRONIC ARTS	PS2
21	ESPN NBA 2K5 TAKE-TWO INTERACTIVE	XBOX
22	DONKEY KONGA WITH BONGOS NINTENDO	GC
23	MADDEN NFL 2005 ELECTRONIC ARTS	XBOX
24	ACE COMBAT 5 NAMCO	PS2
25	Tiger Woods PGA 2005 ELECTRONIC ARTS	Xbox

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (PS2)		6 ноября – 13 ноября
01	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS ROCKSTAR	PS2
02	WWE SMACKDOWN! VS RAW THQ	PS2
03	FIFA 2005 EA SPORTS	PS2
04	THE GETAWAY: BLACK MONDAY SCEE	PS2
05	PRO EVOLUTION SOCCER 4 KONAMI	PS2
06	LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE EA GAMES	PS2
07	EYE TOY: PLAY 2 SCEE	PS2
08	RATCHET AND CLANK 3 SCEE	PS2
09	THE URBZ: SIMS IN THE CITY EA GAMES	PS2
10	TIGER WOODS PGA TOUR 2005 EA SPORTS	PS2
11	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 ACTIVISION	PS2
12	SHARK TALE ACTIVISION	PS2
13	BURNOUT 3: TAKEDOWN EA GAMES	PS2
14	CRASH TWINSANITY SIERRA	PS2
15	LMA MANAGER 2005 CODEMASTERS	PS2
16	SPYRO: A HERO'S TAIL SIERRA	PS2
17	STAR WARS: BATTLEFRONT LUCASARTS	PS2
18	THE INCREDIBLES THQ	PS2
19	SEGA SUPERSTARS SEGA	PS2
20	CLUB FOOTBALL 2005 CODEMASTERS	PS2

Нало 2 ставит на уши все
Хбох-чарты на планете.



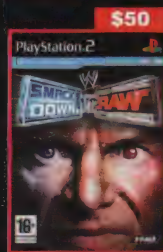
Ну, а в PS2-чартах прогно-
зируемо доминирует GTA.

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (Xbox)		6 ноября – 13 ноября
01	HALO 2 MICROSOFT	Xbox
02	FIFA 2005 EA SPORTS	Xbox
03	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA UBISOFT	Xbox
04	LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE EA GAMES	Xbox
05	BURNOUT 3: TAKEDOWN EA GAMES	Xbox
06	HALO: COMBAT EVOLVED XBOX CLASSICS	Xbox
07	MIDWAY ARCADE TREASURES MIDWAY	Xbox
08	SONIC HEROES XBOX CLASSICS	Xbox
09	MEN OF VALOR SIERRA	Xbox
10	FABLE MICROSOFT	Xbox

VGW тел.: 748-4411
http://www.vgw.ru
VIDEO GAMES WORLD

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ!

Игры и аксессуары PlayStation 2



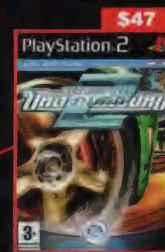
WWE SmackDown!
vs RAW



Prince of Persia:
Warrior Within



Grand Theft Auto:
San Andreas



Need for Speed:
Underground 2



Mortal Kombat:
Deception



Killzone



Jak 3



Sega Superstars



Ratchet & Clank 3



Lord of the Rings:
The Third Age



Pro Evolution
Soccer 4



Def Jam Fight For NY



EyeToy: Play 2



Беспроводной руль
Evo Sport GT



Беспроводной
джойстик Airstyle



Руль Logitech
Driving Force Pro

Представьте себя читателем журнала «XS Magazine»
и получите 5% скидку на все игры для PlayStation 2!
Акция действует до Нового года.

Весь ассортимент магазина VGW на интернет-сайте
http://www.vgw.ru

«Акелла» начинает онлайн-экспансию

Вопросы: Александр Лашин

«Акелла» преподнесла общественности сюрприз, объявив о намерениях издать в России сразу два онлайн-овых мейджор-проекта — EverQuest II и Final Fantasy XI. И не просто объявив, но и воплотив их в жизнь — вскоре после появления этого номера журнала на прилавках оба проекта будут доступны российским пользователям. Останавливаться на достигнутом компания, разумеется, не собирается. В планах — активное развитие онлайн-направления. За подробностями мы обратились к Владимиру Кудру, вице-президенту «Акеллы» по лицензированию.

XS: Какова была причина столь серьезного интереса «Акеллы» к рынку онлайн-овых игр?

Владимир Кудр: Во всем мире этот рынок сильно развит, а Россия пока лишь пытается догонять... Причем от Ubisoft и раньше были предложения на Final Fantasy, но мы на них не отзывались, потому что не считали это актуальным. А сейчас настало время, когда можно попробовать. Сегодня и развитие Интернета в России достигло необходимого уровня, достаточно качественный коннект есть уже у большого количества людей. И уровень жизни не такой низкий. Народ хоть и приbedняется, но на самом деле все просто избалованы дешевыми играми, ведь покупают же люди компьютеры за тысячу долларов...

XS: Почему для первого шага были выбраны именно EverQuest II и Final Fantasy XI?

БК: EverQuest II нам предлагался уже давно. Мы долго думали и в итоге приняли решение. А по Final Fantasy XI мы договорились уже после покупки EverQuest II. В основном потому, что Дима (Дмитрий Архипов, вице-президент по разработкам — прим. редакции) играл в нее несколько месяцев, стал большим фанатом и подал идею воспользоваться старым предложением и купить права и на Final Fantasy XI.

XS: В каком виде игры будут изданы в России?

БК: На EverQuest II удалось доторговаться до специальных цен для России. Они будут выше,

но и через специальные карточки предварительной оплаты, которые мы планируем выпускать. Их можно будет приобрести как в обычных местах, где торгуют играми, так и через наш интернет-магазин. EverQuest II выйдет как в обычном варианте, так и в более дорогом — коллекционном. В него входит карта мира и фигурка одной из живописных тварей — дракона или монстра.

XS: Были ли какие-то трудности при работе с онлайн-овыми проектами?

БК: Да, трудности были. Традиционные при работе с компаниями-мейджорами, где все нужно

В России пока ничего нет, кроме «Сферы» и Anarchy Online. EverQuest II и Final Fantasy XI — первые онлайн-игры мирового класса.

чем на джевел-боксы с обычными играми — то есть, не три-четыре доллара в розницу. Но цена будет как минимум в два-три раза ниже, чем за рубежом. EverQuest II выйдет на двух DVD, а Final Fantasy XI — на семи CD, причем в комплектацию будут включены два последних аддона: Rise of the Zilart и Chains of Promathia. Final Fantasy XI в Штатах стоит \$60, и каждый аддон продавался еще по \$30, а у нас все это будет по цене одной игры... Нам, к сожалению, не удалось договориться о специальной абонентской плате для России — бесплатно можно играть месяц, а дальше надо платить 10 евро ежемесячно. В случае с EverQuest II и сама коробка с игрой будет дешевле, и платить можно будет не только с кре-

договаривать, где каждый шаг требует утверждения с их стороны, начиная от маркетинговых материалов и заканчивая макетом коробки. Ну, а в остальном каких-то особенных сложностей нет — все то же самое, что и при работе с обычными играми.

XS: Каковы на ваш взгляд перспективы рынка в России?

БК: Перспективы — как и во всем мире. Правда, во всем мире этот рынок уже не просто сформировался, а перешел в стадию очень высокой конкуренции. Все мелкие и просто неопознанные в своей успешности игры закрыты, выжили только суперпроекты. А в России пока ничего нет, кроме «Сферы» и Anarchy Online. EverQuest II и Final Fantasy XI — первые игры мирового класса. России в этом смысле еще предстоит догонять весь мир.

XS: Учитывался ли при принятии решений опыт «Сферы»?

Народ хоть и приbedняется, но на самом деле все просто избалованы дешевыми играми, ведь покупают же люди компьютеры за тысячу долларов...



БК: Как мы знаем, проект «Сфера» в итоге окупился, несмотря на то, что для нашего рынка он был в новинку, разрабатывался только для России и стоил немалых денег. Тем не менее, разработчикам и издателям удалось вернуть затраты, более того — уже есть какая-то прибыль. Эта информация сыграла определенную роль при принятии решения о выходе на онлайн-рынок.

«Корсары Онлайн» — это Pirates of the Burning Sea, для которой, как известно, наша компания делала графику. У нас с этим проектом связаны большие планы.

XS: Не секрет, что приобретение раскрученных тайтлов далеко не всегда приносит прибыль, зато ощутимо влияет на имидж компании... Что из этого в вашем случае было приоритетным?

БК: Конечно же, это не секрет. Причем это работает как на имидж внутри страны (если компания издает хорошие игры — популярность бренда растет, больше доверие игроков, и выше продажи остальных игр), так и на имидж на

международном рынке. При переговорах с зарубежными издателями, упоминание о том, что наша компания имеет опыт онлайн-игр и контактов с такими монстрами индустрии как Sony Online Entertainment и Square Enix может сыграть серьезную роль. Но мы рассчитываем и прибыль получить. То есть важно и то, и другое.

XS: Есть ли у компании какие-то планы по части собственных онлайн-разработок? И вообще, насколько это может быть оправданно?

БК: У нас пока лишь косвенное впечатление о результативности отечественных разработок, поскольку все точные цифры есть только у «1С» и «Никиты». Но, я так понимаю, что при разумном ведении бизнеса это может приносить прибыль. Что же касается «Акеллы», то собствен-

ные разработки пока не ведутся — такие планы были, но к их реализации мы еще не приступили, и что-либо говорить пока рано.

XS: А как обстоят дела с «Корсарами Онлайн»?

БК: «Корсары Онлайн» — это Pirates of the Burning Sea, для которой, как известно, наша компания делала графику. У нас с этим проектом связаны большие планы. В России игра выйдет полностью на русском языке, и цены для отечественных игроков будут специальные. Это касается как абонентской платы, так и цены на коробку с игрой. То есть можно сказать, что это будет более массовый проект. Но дело в том, что собственно контракт еще не подписан. Подписан только договор о намерениях, и сказать, когда примерно стоит ожидать этого проекта, пока нельзя. Ориентировочно, выход намечен на конец 2005 года.

XS: Если EverQuest II и Final Fantasy XI пойдут хорошо, можно ли ожидать расширения деятельности «Акеллы» на этом рынке?

БК: Безусловно. Более того — думаю, что и другие отечественные компании при успешной реализации наших проектов начнут выходить на этот рынок и продвигать онлайн-игры в России.

30

лучших шутеров всех времен

(по мнению XS Magazine)

Значимость главных шутеров 2004 года — Half-Life 2, Halo 2, Far Cry, DOOM 3 — еще предстоит оценивать и переоценивать. Сейчас мы не берем их в расчет, а просто предлагаем вам список главных FPS, когда-либо появлявшихся на этом свете. Игр, которые меняли жанр, создавали новые тенденции или, как минимум, демонстрировали такой уровень качества и такой подход к канонам, что застолбили себе место в Зале славы. Читайте и вспоминайте вместе с нами.

(Примечание. Редакция отдает себе отчет в том, что последовательность позиций в списке далеко не всем придется по душе. У нас были свои критерии отбора. Главный из которых — значимость для жанра. Просим отнестись к вставшей перед нами проблеме выбора с пониманием.)





PERFECT DARK

Издатель: Nintendo
Разработчик: Rare
Год выпуска: 2000
Платформы: Nintendo 64

30

Perfect Dark, формально не являясь сиквелом GoldenEye 007, на самом деле, конечно, самая настоящая наследница этой великой игры. Хотя на первый взгляд может показаться, что она мало чем отличается от предшественницы, Perfect Dark стала настоящей бомбой. Технически различий действительно не так уж много. Но, не трогая основ игровой механики, разработчикам удалось вывести проект на еще более высокий — практически недостижимый — уровень качества. Ни один из современных хитов про Бонда и в подметки не годится Perfect Dark. Потому что в ней было все, что разработчики сегодня пытаются заново «изобрести». И, пожалуй, даже больше. Потрясающий арсенал оружия, невероятное количество гаджетов, великолепный многопользовательский режим. А какие тут боты!.. Rare действительно сумела превзойти саму себя.



PAINKILLER

Издатель: DreamCatcher
Разработчик: People Can Fly
Год выпуска: 2004
Платформы: PC

29

id Software опоздала. Место преемника DOOM (а заодно и практически позабытой Blood) занял превосходный brainless-шутер от никому не известным полякам из People Can Fly. Минимум пиара, великолепные модели, весело наматывающиеся на углы благодаря «тряпичной» физике, дизайн уровней, сравнимый с лучшими образцами от Monolith Productions, одно-клеточный сюжет про попавшего на службу высшим силам неудачливого водителя авто и кристально чистый экшн, возвращающий «те самые времена». Это один из тех проектов, где принцип «чем проще, тем лучше» отдыхает от нападок критиков. Никаких загадок, передвижений ползком, межмиссионных бредней, AD&D якорей и прочего тактически-ролевого мусора. В сегодняшнем меню — потоки враждебной биомассы, минимум оружия, претендующего на оригинальность, и прекрасно сбалансированный мультиплеер. Собственно, тем же и заслужили свою славу вышеупомянутые шедевры, ставшие, по словам самих же разработчиков, «духовными родителями» игры. Одним словом, если бы понятию «идеальный дебют» потребовалось короткое определение, то его можно было бы уложить в одно слово — Painkiller.



TIMESPLITTERS 2

Издатель: Eidos
Разработчик: Free Radical Design
Год выпуска: 2002
Платформы: PlayStation 2, Xbox, GameCube

28

TimeSplitters 2 по праву считается «главным» многопользовательским шутером, когда-либо выходившим на PlayStation 2. Разработчики из Free Radical Design доказали, что в данном жанре успешными могут быть не только Halo и ее клоны. Прелесть игры как раз в том, что она мало похожа на другие FPS, где акцент делается на мультиплеер. TimeSplitters 2 брала прежде всего обилием и необычностью режимов. Согласитесь, не каждый день нам доводится защищать вверенную территорию от толпы прущих из всех щелей зомби. TimeSplitters 2 запомнилась еще и благодаря великолепному чувству юмора разработчиков. Своеобразному, правда, но менее смешно от этого не становилось.



RISE OF THE TRIAD: DARK WAR

Издатель: Apogee
Разработчик: 3D Realms
Год выпуска: 1994
Платформа: PC

27

То, что сделал Том Холл, уйдя из id Software. В 1995 году игра получила Shareware Industry Award в номинации Best Action/Arcade Game, оставив позади Descent и Heretic. До 11 игроков по локальной сети, 9 режимов мультиплеера — в те-то дремучие времена! Однако по-настоящему гениальным был все-таки однопользовательский режим. Буйство креатива, торжество дизайна. Трэш и китч в лучших смыслах этих слов. Практически пародия на все устоявшиеся к тому времени каноны жанра. Действительно огромные уровни с невообразимым количеством секретов и ловушек. Самые извращенно-кошмарные боссы, которых мы когда-либо видели. Дебют огнемета в жанре! Впервые появились джамп-пады. Дебют огнемета в жанре! Причем какой дебют! Что уж говорить о возможности шмалять восемью ракетами одновременно... У игры высший возраст — рейтинг — количеством кровавых ошметков и общим уровнем насилия она превосходит большинство современных игр. Перечислять неоспоримые достоинства ROTT можно очень долго. Это просто надо увидеть своими глазами. Благо shareware-версия доступна на сайте 3D Realms по сей день.



TRON 2.0

Издатель: Buena Vista Interactive
Разработчик: Monolith
Год выпуска: 2003
Платформы: PC

26

В далеком 1982-ом ватные костюмы героев TRON и примитивная компьютерная графика казались чем-то невероятным. Фильм про жизнь программ, разъезжающих на светоциклах и страдающих от тирании диктатора Master Control Program, получил целый ряд наград, в том числе и за инновационный дизайн. Спустя два десятка лет его интерактивный наследник вполне мог бы стать претендентом номер один в тех же номинациях. У Monolith в который раз получилось создать Шедевр с большой буквы. Пусть порой слишком простой и с соляной чужих идей в кармане, но с атмосферой и гениальной архитектурой уровней, которых хватило бы на добрую сотню коллег по жанру. Но, несмотря на все свои бесчисленные достоинства, TRON 2.0 оказался в числе непонятых публикой проектов, быстро опустившись до позорной цены в \$19,99. Одни посчитали его слишком скучным, другим не пришелся по душе экстравагантный дизайн внутрикомпьютерной вселенной. Так или иначе, но шанс погрузиться в созданный Стивеном Лизбергером (Steven Lisberger) мир не раньше, чем еще лет через двадцать, к сожалению, неприлично велик.

ZERO TOLERANCE

Издатель: Accolade
Разработчик: Accolade
Год выпуска: 1994
Платформы: Sega Mega Drive

25

Можете считать, что у нас тут случился коллективный приступ ностальгии. Тем более, что так оно и есть. Представить список самых значимых шутеров от первого лица без Zero Tolerance мы попросту не можем. И уверены, что наши читатели с мегадрайвовским прошлым — тоже. Как-никак, а Zero Tolerance — пожалуй, ярчайший FPS для шестнадцатитрёхбитных приставок. На SNES и Mega Drive их, правда, было всего три штуки. Странноватый тормозной порт DOOM мы в расчет брать не будем. Bloodshot стоит помянуть добрым словом. В конце концов, в нем был мультиплеер по split-screen. В Zero Tolerance deathmatch тоже был, но по link cable, а потому мимо отечественной молодежи прошел мимо. Но однопользовательский режим остался в нашей памяти навсегда. И эти воспоминания старожилы не променяют ни на какие TimeSplitters или Medal of Honor.





ALIEN VS PREDATOR

Издатель: Midway
Разработчик: Rebellion
Год выпуска: 1994
Платформы: Atari Jaguar

24

Пожалуй, мы должны принести свои извинения читателям. Широкая аудитория практически не осведомлена о том, что же такое Alien vs Predator. Но значимость проекта от этого не становится меньше. И говорим мы сейчас не о чужих и хищниках, появившихся на PC в конце девяностых, а берем образец 1994 года для Atari Jaguar. Alien vs Predator — это не только лучший шутер для несчастного «Ягуара». Это безоговорочно лучшая игра для этой системы вообще. Причем игра практически революционная. Мощнейший по тем временам геймплей и три принципиально разных персонажа на выбор. Самой главной бедой дитяща Rebellion стал именно тот факт, что появилось оно исключительно на, мягко говоря, не особо успешном Atari Jaguar. Впрочем, весть о «той самой игре» добралась практически до всех, кто интересовался в то время индустрией. Она стала легендой и именно это привело к тому, что несколько лет спустя Rebellion посадили делать римейк — Aliens vs Predator для PC.



BLOOD

Издатель: GT Interactive
Разработчик: Monolith
Год выпуска: 1997
Платформы: PC

23

Эстафету «безголовых» экипов у 3D Realms переняла Monolith. Герой Blood совсем не сквернословил и по причине собственной смерти не интересовался женщинами. Атмосферу создавала все та же бесконечная динамика и набор экзотического оружия, до сих пор остающегося примером для подражания. Гонимый за загадочным Чернотелом восставший мертвец налево и направо колол вилами постояльцев адских гостиниц, забрасывал их горящими баллончиками с лаком для волос и в остревенный мультитплеер с тогда еще совсем свежим режимом. Необычный мультиплеер с тогда еще совсем свежим режимом Team Fortress и шаткий баланс оружия пришлись по вкусу далеко не всем. Несмотря на до колик смешные дуэли на кулак, многопользовательская часть Blood осталась в аутсайдерах. Да и «плоский» дебют движка LithTech пришелся прямо в разгар трехмерной революции, начатой id Software за год до этого. Выход же крайне скучной Blood II: The Chosen и вовсе перечеркнул все планы на будущее развитие серии. Лишь спустя семь лет козыри адского шутера подобрали поляки из People Can Fly.

САМЫЕ УМОРИТЕЛЬНЫЕ FPS

1. No One Lives Forever
2. Rise of the Triad: Dark War
3. Serious Sam
4. Duke Nukem 3D
5. Fortress of Dr. Radiaki



METROID PRIME

Издатель: Nintendo
Разработчик: Retro Studios
Год выпуска: 2002
Платформы: GameCube

22

Когда Metroid Prime только вышел в конце 2002 года, он — неожиданно для многих — оказался лучшей игрой для GameCube. Отчасти это можно объяснить тем, что библиотека хитов для этой консоли была не так уж богата. Но хитрость-то вся в том, что Metroid Prime умудрился стать и одной из лучших игр за всю историю индустрии (что уж там говорить про номинации в своем жанре). Секрет успеха прост, как все гениальное. Разработчики из Retro Studio оказались невероятно, прямо-таки чудовищно талантливыми дизайнерами. Атмосфера Metroid Prime покоряла с первых секунд. На уровнях хотелось поселиться навсегда. Игровой баланс был близок к абсолютному идеалу. Короче, получился шедевр на все времена.



STAR WARS: DARK FORCES

Издатель: LucasArts
Разработчик: LucasArts
Год выпуска: 1995
Платформы: PC, PlayStation, Macintosh

21

«Звездные войны» и жанр шутеров просто созданы друг для друга. Естественно, это понимали и в LucasArts. Просто ждали, когда технологии наконец позволят им выступить на подобающем уровне. Чем игра поражала больше всего — так это дизайном уровней. Огромные, сложные, многоэтажные, с массой триггеров, ловушек и закоулков. После однообразного антуража DOOM разнообразие локаций и сюжетных поворотов Dark Forces стало откровением. Более того, именно в этой игре впервые в жанре управлять прицелом можно было с помощью мыши. Также впервые героя научили приседать. Самолет с помощью мыши. Также впервые героя научили использовать, эти революционные на тот момент нововведения использовались в геймплее на полную катушку. Фатальным для игры стало полное отсутствие мультиплеера. Жаркие баталии с применением Сил и lightsabre мы получили только несколько лет спустя.



MEDAL OF HONOR

Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Dreamworks
Год выпуска: 1999
Платформы: PS one

20

Удивительно, но сейчас сложилась такая ситуация, когда, например, в нашей стране Medal of Honor известна, по большей части, как мощная PC-линейка шутеров про Вторую мировую. Ну и, типа, на приставках вот еще что-то выходит. На самом же деле, стартовало все именно на PlayStation за номером один — причем первые две части игры были строго консольными, и на PC-территорию никто даже и не лез. Ползли с «побочными продуктами» позже — когда Medal of Honor поимел неслабый и, надо сказать, заслуженный успех. Вышедшая в 1999 году игра стала в некотором роде наследницей традиций GoldenEye 007 — в том плане, что нам еще раз наглядно продемонстрировали, что консольные шутеры от первого лица могут быть ого-го какими.

NO ONE LIVES FOREVER

Издатель: Monolith
Разработчик: Monolith
Год выпуска: 2000
Платформы: PC

19

Игра продолжает сложившуюся традицию мифотворчества касательно эпохи Хрущева и Кеннеди. Средневековые — это рыцари, 60-е — это шпионы. Холодная война с оттенком лирики. Игра вольно трактует сложившиеся стереотипы, что делает ей честь. Главная героиня, девушка с обложки Кейт Арчер, вытеснила с пьедестала почета Лару Крофт, выделив ей небольшой загончик с резвящимися подростками. Кейт, знающая себе цену холодная стерва, не опускается до разорения могил. Ее скромное амплуа — спасать мир. Джеймс Бонд в юбке? Черта с два! Джеймс Бонд в плотно облегающем трико, с утонченным изящным личиком, уложенной прической, соблазнительной улыбкой! Да, это она. Шпион, который меня соблазнил.





SIN

Издатель: Activision
Разработчик: Ritual Entertainment
Год выпуска: 1998
Платформы: PC

18

SIN появился не в самое удачное время и не в самом привлекательном виде. Ritual в спешке выбросила полу-сырой продукт, в надежде отхватить у Half-Life кусок рынка побольше. В итоге, играющее население поделилось на тех, кто сросся душой и телом с Гордоном Фрименом, и тех, кто отдал предпочтение красавцу-мачо по имени Блэйд и его тщедушному компаньону JC, гонящихся за топ-моделью в красном латексе. SiN отчаянно тормозил на всех мыслимых конфигурациях, неохотно грузил уровни, «задумываясь» каждый раз на преступные пять минут, но при этом носил на себе несмываемую печать качественного стеба. Ни модный тогда движок Quake 2, ни податливость окружающей фурнитуры к различного вида деструкциям, ни прочий графический хлам не дали SiN и доли той атмосферы, которую ведрами выливали на игрока великолепные диалоги и динамичный саундтрек. Но судьба проекта сложилась гораздо хуже, чем у его основного конкурента. Сиквел так и не вышел за пределы офиса Ritual Entertainment, не найдя издателя и оставив поклонников со скучноватым аддоном, да безобразным SiN: The Movie на тарелке и надеждой на возрождение, когда спрос на качественное ретро вырастет до нужных размеров.

PLANETSIDЕ

Издатель: Sony Online Entertainment
Разработчик: Sony Online Entertainment
Год выпуска: 2003
Платформы: PC

17

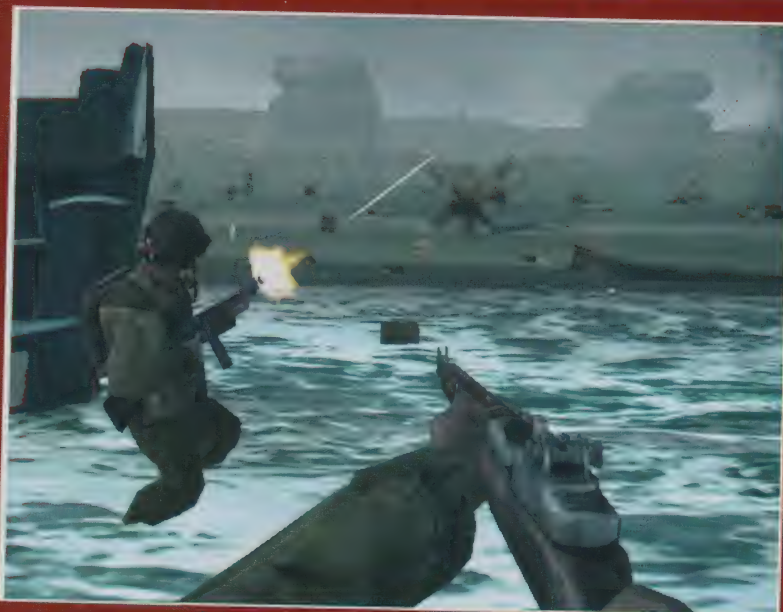
Обычно под «онлайновым шутером» понимают Unreal Tournament, Quake или Tribes. Тем временем, настоящие онлайн битвы идут уже полтора года. Не хаотичные стычки в Joint Operations и не безбашенный угар в Onslaught-песочнице UT 2004, а настоящая война. С тысячами игроков, собранных в одном месте, в одном перекрестье прицела. За кажущейся простотой вроде бы обычного шутера скрывается практически идеальный баланс и одна из самых сложных на сегодняшний день игровых систем. Три месяца потребуется только чтобы отделаться от ярлыка «newbie». Да и в каком еще шутере действия игроков реально влияют на что-то, кроме исхода раунда? Здесь нет раундов — то, что было завоевано вчера, сегодня вполне может стать местом новой битвы. Здесь нет таймеров, ботов и смены карт, события происходят одновременно на разных континентах, война идет без остановки, судорожное нажатие на «quit game» — всего лишь позорный побег от врага в реальный мир. Единственный истинный представитель жанра MMOFPS.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Electronic Arts
Год выпуска: 2002
Платформы: PlayStation 2

16

Medal of Honor: Frontline — третья часть одного из лучших консольных action-сериалов. Успех Medal of Honor: Allied Assault на PC заставил многих считать эту игру чистокровным PC-шутером. На самом деле Allied Assault — это побочная ветвь. Подробнее, впрочем, вы могли прочитать об этом на предыдущей странице. Frontline ознаменовал триумфальное пришествие сериала на консоли нового поколения, что позволило разработчикам показать войну такой, какой раньше мы просто не могли ее видеть. Дело было в элементарном отсутствии технологий. Во времена Frontline заимствование идей и целых сцен из «Спаси рядового Райана» еще не считалось моветоном. В основном потому, что с этой игры повальное увлечение «кинематографичностью» и началось. Разработчики сумели подать заскриптованные сценки так, что все просто ахнули.





HERETIC HEXEN: BEYOND HERETIC

Издатель: id Software/GT Interactive, id Software
Разработчик: Raven Software
Год выпуска: 1994/1995
Платформы: PC / PC, PlayStation, Nintendo 64, Saturn

15

Несмотря на свою неоспоримую оригинальность, DOOM при всем желании не мог похвастаться глубиной одиночной игры, о которой работавший тогда в id Software Том Холл безуспешно пытался договориться с остальными членами команды. Легкий недостаток креатива было предложено исправить молодой студии Raven Software, на пару с которой id в короткие сроки состряпала фэнтезийный экшн на собственном движке. И если Heretic мало чем отличался от похождения безымянного пехотинца, за исключением соответствующего готического антуража, то Нехен стоял уже на голову выше своего прародителя. Запутанные уровни с десятками триггеров, три в корне отличающихся друг от друга персонажа, леворезьбовое оружие и все та же серая готика вокруг. Replayability дебютных проектов Raven остальные могли только завидовать. Однако жизнь средневековой мыльной оперы оказалась скоротечна из-за перекошенного мультиплеера и двух безобразных продолжений к обоим торговым маркам.

ГЛАВНЫЕ ШУТЕРЫ-РАЗОЧАРОВАНИЯ

1. Daikatana
2. Command & Conquer: Renegade
3. Unreal II: The Awakening
4. James Bond 007: Agent Under Fire
5. Kreed



GOLDENEYE 007

Издатель: Nintendo
Разработчик: Rare
Год выпуска: 1997
Платформы: Nintendo 64

13

GoldenEye 007 сходу и практически без боя (с кем воевать-то было?) застолбил титул главного консольного FPS, убедительно доказав, что жанр может чувствовать себя комфортно не только на PC. Именно на стандарты качества, установленные игрой от Rare, ориентировались все вменяемые FPS-проекты для приставок. Фактически вся история жанра на консолях может быть с легкостью разбита на два периода: до GoldenEye 007 и после. Отличнейший сингплеер и убийственно мощный мультиплеер — deathmatch на четыре персоны — собирал у Nintendo 64 сплоченные компании любителей пострелять, которых ничуть не смущали разделенный экран и возможность подглядывать за противником. А это, знаете ли, тоже показатель.



SERIOUS SAM

Издатель: Gathering of Developers, Take-Two Interactive, Gotham Games
Разработчик: Croteam
Год выпуска: 2001
Платформы: PC

14

Еще один блистательный пример, чего можно достичь, имея голову на плечах и страсть в сердце. Даже если ты находишься в раздираемой на куски Югославии, а денег на лицензирование движка нет. Движок напишем сами, главным героем будет харизматичный мужик в майке, отпускающий по ходу дела шуточки в духе Дюка Ньюкема, сюжет, оружие и монстры — нарочито пародийные. Причем монстров на каждом уровне должны быть сотни, а секретов — десятки. Приправим отменным юмором и стебом, оригинальным дизайном уровней и безостановочным экшном. Получившийся в результате проект моментально стал культовым. Заметьте — проект бюджетный, продававшийся за \$19,99 и не особо раскручивавшийся. Именно «Серьезный Сэм» открыл нам глаза на то, что шутер от первого лица может быть невероятно красочным, более того — солнечным. Что огромные открытые пространства не просто имеют право на жизнь. Что геймплей в духе первого DOOM рано выкидывать на свалку истории.



UNREAL TOURNAMENT
UNREAL TOURNAMENT 2003-2004

Издатель: GT Interactive/ Atari
Разработчик: Epic, Digital Extremes
Год выпуска: 1999/2002/2004
Платформы: PC, PlayStation 2, Dreamcast

12

Рано или поздно монополия id Software на многопользовательские шутеры должна была закончиться. Разношерстная мелочевка, привлекавшая исключительно оригиналов, не могла составить конкуренцию, не выходя за пределы понятия «для своих». На неторопливо скрипящий за кулисами Epic MegaGames Unreal Tournament смотрели тоже скептически — уж больно неказистым был многопользовательский режим Unreal. Но со своей задачей Epic справилась. Можно сколь угодно пинать UT за далебестолковые карты, но для многих проблема выбора между Quake III и ее главным конкурентом очень быстро решилась в пользу последнего. Вышедший спустя три года UT2003 и вовсе шелек. Несмотря на то, что Epic отступила от проверенной временем «простоты» Quake, наделив свое детище экзотическими режимами (а впоследствии и использованием техники), такой подход оправдал себя. Почти человеческие боты, вылизанный до блеска движок и безупречный дизайн уровней UT2004 стоят на голову выше практически всех альтернативных мультиплеерных проектов. И спорить с этим бесполезно.



MARATHON

Издатель: Bungie
Разработчик: Bungie
Год выпуска: 1992
Платформы: Macintosh

11

Главный шутер для Macintosh и прорывной проект для Bungie. Игра таких весомых достоинств, что пользователи «Макинтоша» имели все основания хвастаться «своим DOOM» и колоть глаза обладателям PC тотальной эксклюзивностью Marathon. Сиквел (Marathon 2: Durandal) впоследствии прописался не только на «Маках», но в 1992-ом безумный шутер от будущих создателей Halo не принимал никаких вылазок на смежные территории и для большинства старожилов оставался далекой и недоступной легендой. Да, в общем, остается и сейчас. Но вы все же посмотрите хотя бы на скриншоты — на это безумие действительно стоит взглянуть.



QUAKE III: ARENA

Издатель: Activision
Разработчик: id Software
Год выпуска: 1999
Платформы: PC, Dreamcast, Macintosh, PlayStation 2



10

Quake III для многих стала признаком творческого кризиса id Software. Наиболее демократичные критики тыкали пальцами в карамельные цвета и заботливо расставленные по уровням «батуты», но продолжали потихоньку исследовать спорный продукт. Остальные, плюнув с досады, вернулись к предыдущим частям или вовсе предпочли альтернативные развлечения в лице Unreal Tournament. Но время само расставило приоритеты, и свой пятилетний юбилей Q3 отмечает в парадном мундире, оставаясь дисциплиной «по умолчанию» практически на всех киберспортивных олимпиадах. По своей простоте и превосходной динамике третья часть Quake оказалась гораздо ближе своих предшественниц к классическим канонам жанра, некогда заданных DOOM. Что же до принципа «ближе к народу», продвигавшегося id во время разработки, то он, скорее, сказался на увеличении числа поклонников, а не на появлении отрядов замученных проблемой выбора консерваторов. Хотя и сейчас найдется немало людей, смотрящих на Quake III с долей здорового скептицизма.



DUKE NUKEM 3D

Издатель: GT Interactive
Разработчик: 3D Realms
Год выпуска: 1996
Платформы: PC, Saturn, Macintosh, Nintendo 64

9

Среди тех, кто наряду с прогрессивной частью планеты тыкает пальцем в Джорджа Бруссара (George Brussard) и смеется над затянувшейся историей с релизом Duke Nukem Forever, наверняка найдутся те, кто об оригинале слышал лишь краем уха. Да, был такой парень, который писал в унитаз, западал на всех женщин подряд, считал, что гибель невинных людей неизбежна при спасении человечества в целом и... и... и все. Но в 1996 Duke Nukem со своими двумя с половиной измерениями успешно соперничал с DOOM II, частично сдав позиции лишь с выходом Quake. Если id Software по праву считается «матерью» жанра first person shooter, то 3D Realms (в девичестве — Apogee Software) положила начало «грязным» экшнам про беспринципных героев, употребляющих ненормативную лексику и не страдающих угрызениями совести. В DOOM и его производные хотелось играть хорошо, в DN3D — весело. Умение с аптекарской точностью всаживать пулю в маячащий зад здесь было件 нужно — за минимальное количество очков вас в худшем случае послали бы за очередной порцией алкоголя. При наличии четырех свободных компьютеров вечер удавался на славу. Безо всяких «но».



UNREAL

Издатель: GT Interactive
Разработчик: Digital Extremes, Epic MegaGames
Год выпуска: 1998
Платформы: PC

8

Unreal была, пожалуй, первой игрой, где масштабы и архитектура стилистически выверенных уровней заставляли челюсти нервно тереться об пол. С первых же кадров дизайнеры Epic погружали в свой мир, то успокаивавший великолепным саундтреком, актуальным и по сей день, то заставлявший нервно вздрагивать при появлении непривычно вертлявого врага. Богатый на атмосферные шутеры 1998-ой получил еще одного фаворита на пару с Half-Life и SIn — жадного до ресурсов, но дававшего максимум свежих впечатлений счастливым обладателям современного «железа». Помимо внешних красот, Unreal поражал неискушенного пользователя наличием хитрого AI и повышенной толстокожестью оппонентов (на фоне своих глуповатых одноклассков футуристический экшн Epic смотрелся настоящим королем). Единственным серьезным недостатком оказался засунутый в ту же кучу тусклый мультиплеер, сумевший все же в определенных кругах создать конкуренцию обеим частям Quake. Впрочем, чуть позже исправили и это досадное недоразумение, разделив «нереальный» шедевр на две самостоятельные половины.

HALO: COMBAT EVOLVED

Издатель: Microsoft
Разработчик: Bungie
Год выпуска: 2001
Платформы: Xbox, PC

7

Halo раз и навсегда определил эталон качества для консольных шутеров. Лучшее Halo, как оказалось, может быть только Halo 2. Bungie установила планку так высоко, что никому больше пока не удалось к ней даже приблизиться. Едва ли не главное достижение Bungie состоит в том, что разработчики создали идеальный консольный многопользовательский FPS. Это даже несмотря на то, что во времена Halo Xbox Live не существовало. Но эта игра является вехой не только для консольных шутеров. Более совершенной системы искусственного интеллекта пока просто не существует. Halo уникален тем, что одиночный режим здесь не так уж сильно отличается от командного многопользовательского. И наши напарники, и оппоненты умеют действовать сообща так, как управляемым компьютером персонажам в других играх просто не снилось.





COUNTER-STRIKE

Издатель: Sierra
Разработчик: The Counter-Strike Team
Год выпуска: 2000
Платформы: PC

6

История Counter-Strike едва ли более невероятна, чем история Half-Life. Строго говоря, это не только некоммерческий продукт, но даже и не игра. Это созданный небольшой группой фанатов мод для Half-Life, который стал едва ли не более популярен, чем сам шедевр от Valve. Вышедший в 1999 году Counter-Strike раз и навсегда доказал всем, что будущее многопользовательских шутеров за командными играми. Задумка, лежащая в основе Counter-Strike, проста до гениальности. Все бойцы разбиваются на два лагеря и... воюют. Пожалуй, лучшей идеей, которая когда-либо приходила в голову создателям проекта, стала та, что игра должна быть реалистичной. Геймеры умирали буквально от нескольких выстрелов, что делало идеально слаженную работу в команде жизненно необходимой. Что может быть важнее для командного же шутера?

ГЛАВНЫЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ FPS

1. Venom (Codename: Outbreak)
2. Z.A.R.
3. FireStarter
4. Подземелья Кремля
5. Creed

(Примечание. Если вы считаете, что FireStarter и Venom — обладатели украинского паспорта — не имеют права присутствовать в данном списке, мы имеем намерение сообщить, что вы заблуждаетесь.)



QUAKE II

Издатель: Activision
Разработчик: id Software
Год выпуска: 1997
Платформы: PC, PS one, Nintendo 64, Macintosh

Поразительно, с каким постоянством id Software может создавать игры, которые подкупают геймеров и прессу практически одним только графическим великолепием. Кажется, можно сколько угодно говорить, что графика — не главное. Но только когда на горизонте начинает маячить очередной шедевр от id, можно понять всю... неточность этой фразы. Quake II купил нас всех с потрохами цветным освещением (до него ничего подобного просто не было), уровнями со сложнейшей геометрией и обилием спецэффектов. Ничего особенного, может показаться сейчас. Но когда все это видишь впервые, думаешь совсем иначе. В отличие от первой части, в Quake II упор был сделан на одиночный режим. При почти полном отсутствии сюжета он все равно был великолепен. Впрочем, и в многопользовательских битвах Quake II на много лет стал главным законодателем мод.

5



РЕДАКЦИЯ В ЗАТРУДНЕНИИ...

POSTAL 2

Издатель: Running With Scissors
Разработчик: Running With Scissors
Год выпуска: 2003
Платформы: PC

Дорогая редакция не смогла выработать единое мнение касательно того, на какой же позиции должен находиться Postal 2. А потому мы не постеснялись вынести его за пределы Топ 30. Во-первых, мы не уверены, что игру можно отнести к лагерю традиционных FPS. А во-вторых, не совсем понятно, на какую позицию стоит определить один из главных игровых трэш-проектов всех времен. Postal 2 имеет весомые основания претендовать как на первую позицию в топе, так и на то, чтобы остаться в песочнице вместе с какой-нибудь, прости Господи, Fortress of Dr. Radiaki.

?



WOLFENSTEIN 3D SPEAR OF DESTINY

4

Издатель: Activision Publishing,
Apopsee, GT Interactive
Разработчик: id Software
Год выпуска: 1992/1994
Платформы: PC, Game Boy Advance, SNES, Jaguar, 3DO

Едва появившись в продаже, Wolfenstein 3D стал настоящей сенсацией. Незатейливая концепция ставила игрока на место Вильяма Блажковича, перегрызавшего глотки гитлерюгенд, питавшегося собачьей едой и опустошавшего казну Третьего Рейха. Благодаря своей требовательности к ресурсам и отменной графике (как бы смешно это не звучало сейчас), игра сразу превратилась в некое подобие социально-технического бенчмарка. Если у вас без проблем шел «Вольфенштайн», вы могли рассчитывать на всеобщее уважение. А если в распоряжении вашей компании оказывалась новая технология, то нельзя было придумать лучшего способа рекламы, чем продемонстрировать ее положительное влияние на W3D. Сходявшие с ума фанаты рисовали на бумаге карты нацистских подземелий, искали секретные комнаты и делали первые шаги в создании собственной игры. Чуть позже жадную до зрелищ общественность, изучившую каждый уголок гитлеровского бункера, id подкормила вариацией на тему библейского Копья Судьбы, мало отличавшейся от оригинала, но по-прежнему беззащитно съедавшей все свободное время.



QUAKE

3

Издатель: id Software
Разработчик: id Software
Год выпуска: 1996
Платформы: PC, Macintosh,
Saturn, Nintendo 64

После DOOM и DOOM II играющей общественности стало очевидно, что шутеры от id Software нужно ждать как чуда. Поэтому Quake стал одной из самых долгожданных игр в истории. Главное, чем поразил проект, — это графика. Как Wolfenstein 3D некогда показал всем, что такое «3D вообще», так Quake продемонстрировал, что такое «честное 3D». Это была первая игра, где все, буквально все было построено из полигонов. Этого оказалось достаточно, чтобы снести крышу любому жившему в 1996 году геймеру. По части игрового процесса Quake не так уж сильно отличался от DOOM. Но если в DOOM id включила поддержку многопользовательского режима в последний момент, то Quake был просто создан для мультиплеера. После этой игры разработчики и стали задумываться о том, что одиночный режим вообще не так уж обязателен. С Quake началась эпоха киберспорта и появились первые игроки-звезды.

HALF-LIFE

2

Издатель: Sierra
Разработчик: Valve
Год выпуска: 1998
Платформы: PC, PlayStation 2

Half-Life стал самым значительным событием для FPS как жанра со времен DOOM. В основном потому, что до Half-Life практически все шутеры из всех сил старались быть похожими на DOOM. Разработчики верили, что чем точнее скопируют оригинал, тем большим успехом будет пользоваться игра. Valve Software решила пойти по принципиально иному пути. В Half-Life во главу угла был поставлен сюжет. В этой игре впервые в истории жанра NPC персонажи заговорили. Монстры были не просто пушечным мясом — они в определенной степени тоже являлись частью сюжета и как нельзя лучше способствовали нагнетанию атмосферы. Наконец, Valve изобрела совершенно уникальный стиль повествования. Все события в игре разворачивались исключительно в реальном времени прямо на глазах у героя. Лучшего способа обеспечить полный эффект погружения придумать просто нельзя.



DOOM



X S MAGAZINE

1

DOOM/DOOM II: HELL ON EARTH

Издатель: id Software
Разработчик: id Software
Год выпуска: 1993/1994
Платформы: PC, Game Boy Advance,
PS one, SNES, Saturn, Macintosh, 3DO,
Atari Jaguar и проч.

Довольно сложно пытаться восстано-
вить в голове впечатления десятилет-
ней давности. Отложилось лишь одно:
DOOM производил неизгладимое впе-
чатление с первых же минут. Никто не
жаловался на псевдотрехмерность иг-
рового мира, выражавшуюся в одно-
этажных уровнях, и ничуть не смущал-
ся плоских как блин монстров, норо-
вивших повернуться попой при попыт-
ке посмотреть на них сбоку. Такие мел-
очи никого не трогали на фоне бес-
численных достоинств. Игровальность
DOOM может приятно удивить даже
сейчас, если закрыть глаза на норовя-
щую расплыться картинку. А на мо-
мент выхода и вовсе не существовало
ничего хоть каплю похожего на в бук-
вальном смысле революционный про-
ект id Software. Жадные до скандалов
моралисты попытались обвинить ин-
дустрию в чрезмерной жестокости и
дурном влиянии на детей именно с
DOOM — настолько достоверным каза-
лось тогда происходившее на экране.
В ночь релиза творившееся в Сети бы-
ло больше похоже на демонстрацию —
сервера за считанные часы до отказа
забились желающими скачать демо-
версию игры. Окажись операторы он-
лайнных служб «по ту сторону» теле-
фонных проводов, их смена могла за-

кончиться синяками. Прогрессивная
общественность, оценившая потенциал
студии по предыдущим проектам, рас-
считывала на очередной культурный
шок. Каждый уважающий себя игрок
10 декабря 1993 года жаждал взглянуть
на ЭТО своими собственными глазами.
Вышедший годом позже сиквел уже не
был таким откровением, хотя и занял
надолго место самой ожидаемой и са-
мой динамичной многопользователь-
ской игры. Последнему титулу DOOM
II: Hell on Earth обязан расширившему-
ся за счет легендарной двустволки ар-
сеналу (правда, с тех пор разработчи-
ки почему-то обходили стороной это
чудо баллистики; лишь спустя почти
10 лет позабытый super shotgun появ-
ится на сцене снова в слегка изме-
ненном виде; но в то время «два ство-
ла» стали для id железным аргумен-
том, сделавшим Hell on Earth настоя-
щим фаворитом сетевых баталий).
Неумолимая логика подсказывает,
что на месте id мог бы оказаться лю-
бой энтузиаст, включая незабвенного
Кена Сильвермана. Но историки запи-
сали в анналы совсем другие имена, и
переоценить их талант невозможно
будет даже спустя столетие. По сей
день безвестные авторы поддержива-
ют детище Джона Кармака на плаву,
создавая весьма серьезные модифи-
кации наподобие jDOOM. Таким прис-
тальным вниманием со стороны по-
клонников могут похвастаться еди-
ничные проекты. И сегодня, когда по-
добные прорывы не грозят даже тем,
в чьем распоряжении находятся неог-
раниченные человеко-ресурсы, ка-
жется диким то, что удалось сделать
коллективу в несколько человек.

САМЫЕ ХАРИЗМАТИЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ FPS

1. Duke Nukem (Duke Nukem 3D)
2. Kate Archer (No One Lives Forever)
3. Serious Sam (Serious Sam)
4. Master Chief (Halo)
5. Kyle Katarn (Dark Forces, Jedi Knight, Jedi Knight II)

COMING UP NEXT

Далее в нашей программе
id Software стр. 44
Valve стр. 54
Bungie стр. 60
Crytek стр. 66

Кто стоит за четырьмя
главными шутерами 2004
года, и как вообще на свет

могли появиться DOOM III,
Half-Life 2, Halo 2 и Far
Cry? Далее по течению:
экскурс в историю четы-
рех ключевых компаний-
разработчиков 2004 года.
Ведь никто не будет отри-
цать, что 2004 — год шуте-
ров от первого лица. Шу-
теров, которые войдут в
историю.





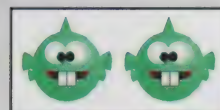
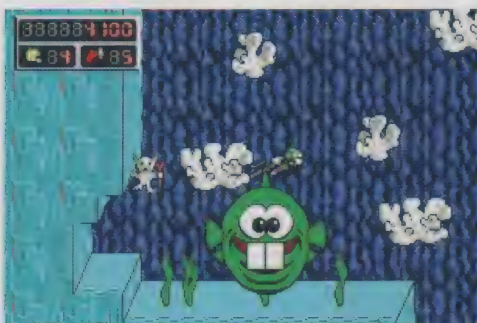
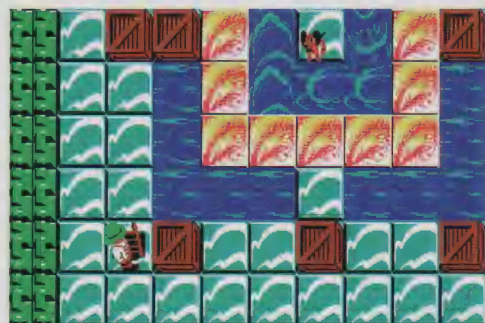
idSoftware

Нужный софт или П.О. с характером

Дмитрий Чернов

Индустрия электронных развлечений, вопреки утверждениям скептиков, ничем не отличается от, скажем, автомобилестроения, порнографии или производства пышных французских булочек. Здесь есть свой Генри Форд, с десяток Ларри Флинтов, выпускающих периодические издания, по степени пошлости мало отличающиеся от того же «Хастлера», и целый ряд компаний, регулярно кормящих игроков пусть простыми, но чертовски милыми поделками, которые порой так и хочется съесть. При наличии таких параллелей глупо сомневаться, что за три десятка лет сознательного существования среди миллиона разработчиков не появится свой собственный божок со всеми вытекающими.

Спорить о наиболее подходящей на столь почетную роль кандидатуре можно до бесконечности. Есть даже шанс, что этот небольшой материал из соображений справедливости станет отправной точкой для целого хит-парада компроматов под общим заголовком «Компании, изменившие лицо КИ». Но это в будущем. А пока попробуем отдать должное людям, которым мы немного... обязаны, что ли. Это сегодня знакомый логотип узнается с закрытыми глазами. А ведь каких-то 15 лет назад не существовало даже самого названия id Software, и о ее основателях не знал никто, кроме родителей и ближайших друзей.



ДВА ДЖОНА

Все началось с того, что в далеком 1990-ом двадцатидвухлетний Джон Кармак устроился подрабатывать на местную программную богадельню SoftDisk, находившуюся в мелком городишке Шривпорт, штат Луизиана. Каждые 30 дней ему и экспрессивному Джону Ромеро, работавшему там же, полагалось выпускать электронный журнал Gamer's Edge со свежей игрой инсайд. На заднем дворе здания SoftDisk в окружении микроволновок, взятого в кредит холодильника и нескольких «трешек», двое приятелей ежемесячно должны были кормить читателей своими поделками. Кармак взял на себя обязанности по созданию «внутренностей» проектов, позже получивших название «движок» (engine), а Ромеро — по раскрашиванию этого безобразия в акварельные цвета, созданию уровней и озвучиванию получившегося чудовища настолько тщательно, насколько позволял куцый PC-speaker. Будучи при этом заядлыми игроками, они совмещали полезное с приятным, тратя солидную часть свободного времени на видеоигры.

Несмотря на возникшие впоследствии разногласия, Джоны поначалу прекрасно ладили, составляя превосходный рабочий тандем. Их третий компаньон — Лэйн Роут, рокер и такой же фанат электронных развлечений в одном лице — вписывался в эту компанию с трудом. В конце концов, обоюдным решением они решили заменить аутсайдера на старого приятеля Ромеро — творчески одаренного Тома Холла, с которым будущий мистер «Я круто облажался» («ублажался», предлагает Word) с Daikatana» составлял не менее выдающуюся пару, на сей раз, правда, комическую. Однако руководство SoftDisk было против перемещения Холла из отдела, занимавшегося созданием диска для Apple II, в Gamer's Edge. Посему, оставив на время попытки переубедить упрямое начальство, юные разработчики занялись поиском художника. С ног до головы заваленный работой, Ромеро физически не мог найти время на дополнительные художества, несмотря на то, что обладал всеми необходимыми талантами. Заполнить пробел решили двадцатилетним практикантом Адрианом, как ни странно, тоже Кармаком, работавшем в SoftDisk.

ДЖОН КАРМАК (JOHN «LIGHT SPEED SUCKS» CARMACK)



Центральная фигура, стоящая у руля id Software, родился 20 августа 1970 года. Джон Кармак Второй (первым, по всей видимости, был отец) вырос в провинциальном городке Shawnee Mission, штат Канзас. Закончив школу и отучившись пару семестров в Университете Миссури, он устроился на должность программиста в SoftDisk, откуда и началась его карьера. Спустя 10 лет после основания id Software, Джон резко сменил увлечения, организовав компанию Armadillo Aerospace, занимающуюся созданием и запуском ракет. Тестовый запуск первого прототипа Armadillo закончился аварией и обошелся Кармаку в жалкие 40 тысяч, потраченные на уничтожение объекта, и почти 1,5 миллиона, ушедшие на его создание.

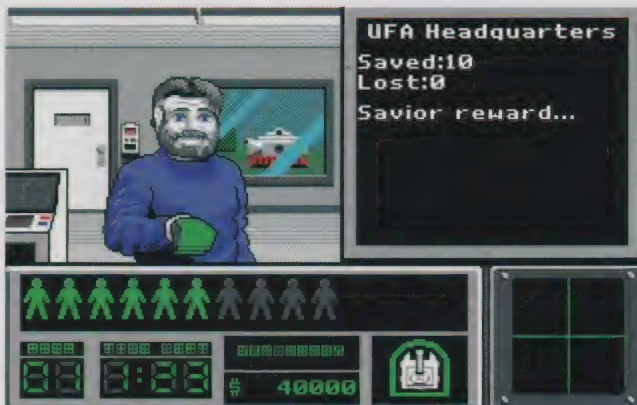
Спустя пять дней после неудачного запуска ракеты, 13 августа 2004 года, у Великолепного Джона родился сын — Кристофер Райан (Christopher Ryan). Несмотря на остывший в отношении игр пыл и появившиеся родительские обязанности, в настоящее время Кармак занимается разработкой движка для очередного проекта id Software, который, по словам самих сотрудников студии, выйдет в ближайшие два года.

БИЛЛИ БЛЕЙЗ

Кое-как укомплектовавшись сотрудниками, троица принялась творить Очень Серьезные

Проекты. Начать решили со своей версии Mario, бившей в начале 90-х все рекорды популярности. В те далекие времена искусство плавного скроллинга экрана было чем-то сродни черной магии, особенно когда речь шла о компьютерах. Да и сами «персоналки» большинство рассматривало лишь в качестве удобного инструмента для работы. После нескольких неудачных попыток, введивших подопытное «железо» в ступор при прокрутке разом целого фона, ответственному за «кишки» Кармаку удалось добиться приличного результата. Воодушевившись своим открытием, на пару с Томом Холлом он тут же реализовал его в незамысловатой аркаде Dangerous Dave in Copyright Infringement. Но консервативное руководство SoftDisk отказалось публиковать «высокотехнологичный проект», требовавший для нормальной работы наличия видеокарты с поддержкой EGA, сославшись на слишком маленькую целевую аудиторию. Однако сотрудники «домашней» студии ничуть не расстроились, и занялись разработкой своей собственной игры, использовавшей свежую технологию. Когда работы над Commander Keen были закончены, наученные горьким опытом общения со своим прямым работодателем, они связались с президентом Apogee Software, Скоттом Миллером (Scott Miller). И последний не только согласился, но и неожиданно предложил распространять игру с нехарактерной для развлекательных проектов лицензией shareware, использовавшейся в то время в основном лишь для обычных программ и утилит.

Невзирая на маскировку, Keen мало отличался от своего водопроводного прародителя — худосочный подросток по имени Билли Блейз, напяливший на голову футбольный шлем брата, прыгал на пого и собирал леденцы и пиццу, чем до смерти веселил инопланетных захватчиков. Однако результат столь бесхитростной концепции превзошел все ожидания. Если все предыдущие игры, продававшиеся под лейблом Арогее, в лучшем случае могли похвастаться несколькими тысячами копий, то дебютное детище никому неизвестной и к тому же безымянной студии за несколько месяцев разошлось немислимым тиражом в 30 тысяч экземпляров. Для находившегося в зачаточном состоянии мира компьютерных игр это было сродни атомной бомбе.



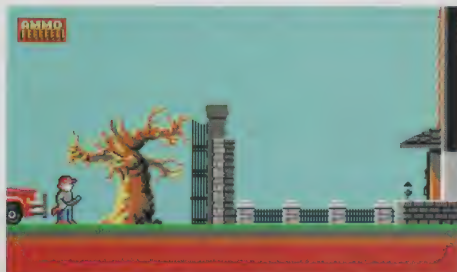
ДЖОН РОМЕРО (JOHN «DON'T MENTION DAIKATANA» ROMERO)



Ромеро (полное имя Альфонсо Джон Ромеро) родился 28 октября 1967 года. В id Software работал с самого основания в 1991 году. В 1996-ом ушел из компании по той же причине, по которой покинул компанию и Том Холл, чтобы впоследствии основать на пару с последним Ion Storm. Их печально известный дебютный проект — Daikatana — сказался на репутации Джона не лучшим образом (значительную роль при этом сыграли первые рекламные плакаты с игрой, где на красном фоне было черными буквами написано: «John Romero's About To Make You His Bitch» с небольшой припиской «Suck it down» внизу).

После выхода очередной провалившейся в продаже игры Anachronox Ромеро покинул Ion Storm, посчитав игры для КПК более привлекательными, и основал Monkeystone Games в июле 2001. В 1999 году он не смог устоять перед Стиви Кейс (Stevie Case), обыгравшей его в Quake, и отдал ей последующие 4 года, а также пост вице-президента «карманной» студии. В 2003 Альфонсо оставил горячую подружку и руководство Monkeystone, присоединившись к команде Midway Games, занимающейся разработкой проекта из серии Gauntlet. А в январе 2004 блудный Джон, быстро оправившись от прошлых связей, женился на румынке Александре Ралуке (Alexandra Raluca).

КПК более привлекательными, и основал Monkeystone Games в июле 2001. В 1999 году он не смог устоять перед Стиви Кейс (Stevie Case), обыгравшей его в Quake, и отдал ей последующие 4 года, а также пост вице-президента «карманной» студии. В 2003 Альфонсо оставил горячую подружку и руководство Monkeystone, присоединившись к команде Midway Games, занимающейся разработкой проекта из серии Gauntlet. А в январе 2004 блудный Джон, быстро оправившись от прошлых связей, женился на румынке Александре Ралуке (Alexandra Raluca).



ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

Придя в себя от неожиданного успеха, Джон Кармак решил пойти еще дальше и продолжил свои опыты с трехмерными изображениями, начатые им еще на начальных курсах института. К тому времени уже делались первые попытки «погрузить» игрока в отображаемый на экране мир, однако малые мощности PC накладывали серьезные ограничения. В качестве эксперимента Кармак ограничил вывод графики лишь теми поверхностями, которые в данный момент видны на мониторе, и это отчасти решило проблему недостаточности ресурсов. Набросав примитивное трехмерное окружение и напичкав его плоскими фигурками объектов, Джон назвал первый трехмерный шутер *Hovertank 3D* и отдал его на растерзание SoftDisk, выпустившей инновационную игру в свет.

Основным недостатком *Hovertank* были идеально ровные цвета стен, больше напоминавшие коридоры психиатрических клиник, что, очевидно, должно было понравиться лишь определенному контингенту пользователей. И скучный экшн, действительно, не получил даже десятой части популярности своего карамельного предшественника. Учтя это досадное недоразумение, ближе к концу того же года студия выпустила *Catacomb 3-D: The Descent* (по сути — продолжение плоского фэнтезийного шутера из раннего творчества Кармака), обладавшую полноценными текстурами на стенах. Но основной «изюминкой» игры стали не разноцветные стены, а рука протагониста, торчавшая посередине экрана и метавшая розовые шарики в плюшевое население катакомб. С ее помощью игрок становился как бы частью самой игры, по локоть «проваливаясь» в монитор. Витавшая в воздухе идея, наконец, была реализована.

Окончательно определившись после выхода *Catacombs* с величиной своего потенциала, Том Холл, Джон Ромеро и оба Кармака покинули «родительскую» компанию, основав собственную независимую студию *Ideas From the Deep* (пятым сотрудником IDF был внештатный бухгалтер Джей Уилбур, считавший «капусту» и раскладывавший ее по конвертам). От говорящего названия, правда, очень быстро решили отказаться в пользу ID Software. Оригинальное имя id спустя 13 лет подобрал блудный коллега двух Джонов — Лэйн, уже владевший к тому времени компанией *Monkey Byte*. Сегодняшняя *Ideas From the Deep*, как и «Мартышкин Байт», занимается выпуском «смешных» игр для «Макинтошей», совершенно при этом не претендуя на одиозность.

Поселившись в квартире Ромеро, окрыленные успехом и открывающимися в связи с этим перспективами, талантливые разработчики взялись за серьезную работу, попутно продолжая выпускать эпизоды для *Commander Keen* поддержки штанов для.

ИСТОРИЧЕСКИЙ ЭКСГИБИЦИОНИЗМ

Сегодняшние игры, выходящие без вступительных роликов, рассказывающих душещипательную предысторию, приведшую к обильным фрустрациям главгероя, выглядят не более естественно, чем пикетирование Мариинского театра посетителями гей-клубов. А ведь какие-то 10 лет назад подобное практиковали единичные разработчики, оставляя процесс просвещения на совести многостраничных мануалов. Не стали исключением и первые шутеры id Software, до сих пор остающиеся для многих чем-то сродни шинкованию капусты. Тем не менее, напоминающий наспех скроенные трусы сценарий есть даже у *DOOM*. Правда, на литературную премию братьев Гонкур это чудовище беллетристики тянет с трудом.

С легкой руки авторов вы попадаете в шкуру десантника, надругавшегося над вышестоящим офицером, и отправившегося за это в ссылку на Марс, в штаб UAC (Union Aerospace Corporation). Вместе с отрядом таких же лузеров вас кидают на защиту периметра вокруг наземной станции на Фобосе (спутник такой, знаете ли). По законам дешевого sci-fi, ваших однополчан сгрызает опасный враг и, оставшись в одном исподнем с пистолетом наперевес, вы решаете в одиночку освободить негостеприимную планету от генетических уродов.

Сиквел не добавил в столь восхитительный сторилайн ничего нового, перенес лишь действие с Марса на Землю, куда потный морпех возвратился в надежде на горячий кофе и теплую постель. Не изменилось ничего и с выходом третьей части, столь же бесцеремонно расправляющейся с марсианскими колониями. Пожалуй, это единственное, что роднит насквозь серый *DOOM 3* с его венценосными предками.



ХРОНОЛОГИЯ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

Сентябрь 1990

Молодой программист Джон Кармак устроился на работу в SoftDisk.

Декабрь 1990

Вышла трилогия Commander Keen: Invasion of Vorticons.

1 февраля 1991

Официальный день рождения id Software. Соответствующие отметки в календаре приветствуются.

Декабрь 1991

Под лейблом SoftDisk выходит Catacomb 3-D: The Descent — первый трехмерный фэнтезийный шутер.

5 мая 1992

Ушла в «плавание» по BBS shareware-версия Wolfenstein 3D.

Август 1993

Том Холл покидает id Software, чтобы вместе с остальным коллективом Арогее работать над сиквелом к Wolfenstein 3D, превратившимся в итоге в Rise of the Triad.

10 декабря 1993

На магазинных полках и онлайн-овых серверах появился DOOM.

10 октября 1994

В свет вышел сиквел DOOM — Hell on Earth, получивший народное название Doomsday.

22 июня 1996

Появление Первой Трехмерной.

Октябрь 1996

Альфонсо Джон Ромеро уходит из id Software и на пару с Холлом основывает Ion Storm.

9 декабря 1997

Состоялся релиз Quake 2.

2 декабря 1999

Вышла самая скандальная на сегодняшний день серия Quake — Quake III: Arena.

27 января 2002

Джон Ромеро подстригся.

3 августа 2004

После мучительных родов, продолжавшихся почти 2 года и сопровождавшихся ритуальными плясками в мировых СМИ, появился DOOM 3.

...to be continued.





УСПЕХ С БОЛЬШОЙ БУКВЫ D

Ради своего следующего произведения Кармак решил слегка освежить код, добившись более плавной анимации. Игра обзавелась немислимым разрешением в 320x200 пикселей, заметно прибавила красок, а тщедушного волшебника сменил бравый американский солдат, лихо расправлявшийся с нацистами и опустошавший бездонную сокровищницу Третьего Рейха. Едва появившись в продаже, Wolfenstein 3D стал еще большей сенсацией, чем пресловутый Билли Блейз со своими карамельками. В меру требовательная к ресурсам игра на время стала чем-то сродни современным бенчмаркам: если у вас без проблем шел «Вольфенштайн», вы могли рассчитывать на всеобщее уважение. Даже торжествовавшая на рынке Intel, прекрасно осознавая графический потенциал игры, использовала W3D для демонстрации возможностей своего новейшего процессора под кодовым названием Pentium.

Продав 250 тысяч коробок игры с помощью канадского издателя Formgen и распространив больше миллиона копий через систему shareware, id Software почти сразу заработала славу самой прогрессивной студии. Сходившие с ума фанаты рисовали на бумаге карты нацистских подземелий, искали секретные комнаты и делали первые шаги в создании модов (гибкий движок Wolfenstein позволял каждому желающему поставить вместо надоевших фрицев кого угодно, включая попухих миккимаусов и резиновых уток). Чуть позже изучившую каждый уголок лабиринтов общественность id подкормила вариацией на тему библейского Копья Судьбы.

После Spear of Destiny на вышедший в том же году Ken's Labyrinth от будущего разработчика Build Engine (Duke Nukem 3D, Shadow Warrior, Blood et cetera), Кеннета Сильвермана, смотреть без слез было невозможно.

Довольные игроки восприняли дополнение с тем же воодушевлением. Однако Кармак, несмотря ни на какие овации, остался недоволен получившимся, зная, что, оказавшись в его распоряжении чуть больше времени, он смог бы довести движок до ума. И при таком стечении обстоятельств национальным героем стал бы не безымянный пехотинец-в-ссылке, а Вильям Блажкович собственной персоной. Но расстраиваться и просчитывать ход альтернативной истории было некогда, и Джон принялся за шлифовку.

Результатом доработок стал не улучшенный вариант W3D, а проект, в корне отличающийся от своего предшественника продвинутым освещением, преломляющимися под разными углами стенами, богатой архитектурой уровней и прочими изысками. За всей красотой Doom большинство даже не заметило псевдотрехмерности игрового мира, выражавшееся в одноэтажных уровнях, и ничуть не смущалось плоских как блин монстров, норовивших повернуться задом при попытке изучить их сбоку. Такие мелочи никого не трогали. Играть в Doom может приятно удивить даже сейчас,



АМЕРИКАН МАКГИ (AMERICAN «IS MY REAL NAME» MCGEE)



Свою игровую карьеру самый эксцентричный член id Software (загляните на персональный сайт сумасшедшего художника — его интерпретация «Маши и Трех Медведей» достойна отдельного места на рабочем столе) начал в 1994 году с должности оператора службы поддержки. Творческий потенциал Американ унаследовал от матери, ко всему прочему подарившей сыну патристическое имя (в качестве другого варианта было не менее странное — Обнар (Obnard)).

После ухода из id Software единственным заметным проектом Americana стали inferнальные похождения Алисы. С тех пор не понятый и не принятый общественностью МакГи регулярно складывает в ящик свои гениальные интерпретации сказок (в архив уже отправилась оригинальная трактовка произведений братьев Гримм и American McGee's Oz). Отложив на время попытки увлечь общественность в игровой андеграунд, Американ занялся GTA-клоном про свалку — Scrapland.

если закрыть глаза на норовящую расплыться картинку, а на момент выхода и вовсе не существовало ничего даже близко похожего на свежий шедевр id Software.

Идея последнего была неприлично проста и родилась еще в сентябре 1992 года во время просмотра фильма «Цвет денег». В *The Color of Money* тогда еще совсем молодой Том Круз с улыбкой на лице произносил с экрана слово «Doom», после чего начиналась дикая резня. Изначально планировалось сделать проект по мотивам «Чужих», но после некоторых раздумий марсианские просторы населили адской интеллигенцией (первоначальный замысел все же был впоследствии реализован в любительской модификации *Alien DOOM*). В процессе работы над концепцией Том Холл предложил внести в игру как можно больше мелких и не очень деталей, второстепенных персонажей и прочей новогодней мишуры, однако оба Джона настаивали на обратном, предпочитая чистый экшн. Так и не сумев договориться с остальными, Том хлопнул дверью и ушел в *Apogee*, работать над сиквелом к *Wolfenstein* (а впоследствии и над печально известной *Prey*).

Но *DOOM* все равно вышел. Вышел, несмотря ни на какие ссоры и увольнения, поставив попутно на уши все крупные сети мира. В ночь релиза творившееся в Сети было больше похоже на демонстрацию — сервера за считанные часы до отказа забились желающими скачать демо-версию проекта. Окажись операторы онлайн-служб «по ту сторону» телефонных проводов, их смена могла закончиться синяками. Это сегодня смешные картинки *DOOM* вызывают лишь ностальгическую улыбку, а в далеком 1992-ом со всех сторон доносилось восхищенное «Oh, my God!». Каждый уважающий себя игрок хотел взглянуть на ЭТО своими собственными глазами. Именно с *DOOM* жадные до скандалов моралисты начали делать попытки обвинить индустрию в чрезмерной жестокости и дурном влиянии на детей — настолько достоверным казалось тогда происходившее на экране.

Вышедший годом позже сиквел уже не был таким откровением, хотя и занял надолго место самой ожидаемой и самой динамичной многопользовательской игры. Последнему титулу *DOOM II: Hell on Earth* обязан расширившемуся за счет легендарной «двустволки» арсеналу. Правда, с тех пор разработчики почему-то обходили стороной это чудо баллистики; лишь спустя почти 10 лет позабытый *super shotgun* появился на сцене снова в слегка измененном виде. Но в то время два ствола стали для id железным аргументом, сделавшим сиквел настоящим фаворитом сетевых баталий.

Помимо двустволки, к моменту релиза *DOOM II* id Software имела собственную систему заказов по почте, телефонный сервис 1-800 и порванные с *Apogee* и *Formgen* отношения. Их проекты были настолько успешны, что студия вполне могла позволить себе оставаться абсолютно независимой, а ее сотрудники — покупать новые дома и блестящие Ferrari стоимостью по 200 тысяч за штуку. Однако впереди был еще один переломный момент, окончательно устроивший судьбу компании наилучшим образом.



ЭТИМОЛОГИЯ ПО КАРМАКУ

В своей теории психоанализа Зигмунд Фрейд предположил, что личность можно разделить на Эго (адекватное осознание реальности), Супер-Эго (развитые идеалы и нравственные принципы) и id (сиречь бессознательное (чем-то похожим занимались и древние греки, с удовольствием «резавшие» душу на три части: жаждущую, духовную и рассудительную). Id (проще говоря, Оно) состоит из первичных мыслительных процессов и желаний — голод, жажда, секс, деструктивные тенденции и прочий первобытный мусор, имеющий основной целью получение мгновенного результата от содеянного.

Нетрудно догадаться, что таким подходом к названию сотрудники id Software тонко намекают на то, что создание игр у них в крови. Впрочем, столь странной приставкой студия обзавелась не сразу — дебютные проекты еще помнят гордую аббревиатуру ID, «In Demand». Лишь после выпуска второго эпизода *Commander Keen* первую букву понизили в ранге, а чуть позже расправились и со второй, превратившись как на бумаге, так и по сути, в этакий фундамент для всей индустрии.



НОВОЕ ИЗМЕРЕНИЕ – НОВАЯ СЛАВА

Не остановившись на достигнутом и не ограничив себя выпуском банальных клонов, id Software занялась разработкой принципиально нового движка, которому было суждено во второй (и в последний) раз произвести революцию в жанре. Изначально Кармак собирался сделать некое подобие виртуального мира, населенного могущественными Quake-богами, путешествующими от сервера к серверу и убивающими каждого встречного. Никто не знал, что получится на самом деле, и Сеть дополняла замысел создателя порой совершенно нелепыми подробностями. За бесчисленными дискуссиями и домыслами месяцы разработки перетекли в годы, и в итоге было принято решение отбросить лишний мусор, распрощавшись с мыслями о глобализации и сосредоточившись на проверенной временем идее простого шутера — с монстрами, шотганами, мрачными уровнями и дурацкой беготней по лабиринтам.

Не став самой концептуальной в мире игрой, Quake оказалась настоящим произведением искусства по части технологий, впервые продемонстрировав (если не считать вышедший годом ранее Descent) полноценное 3D. Полностью трехмерные объекты, настоящая многоэтажность, простое, но впечатляющее по тем временам освещение, и непревзойденный мультиплеер на 16 игроков сделали из Quake легенду. Работавший 24 часа в сутки онлайн-сервер был всегда переполнен, а в локальных сетях офисов увлеченные мордобоем работники проводили львиную долю свободного времени.

Практически сразу появились целые группы энтузиастов, оптимизировавших игру и создававших новые карты и модели. Проект зажил своей жизнью, бесконечно преобразуясь под натиском великого множества модификаций. Творившееся вокруг него произвело впечатление даже на авторов шедевра, заворуженно наблюдавших за происходящим.

Каждый из них догадывался, что после такого фурора для родной студии закончилась эпоха любительского подхода к организации разработок. От формы, когда один программист делал целую игру за месяц, id Software перешла к полноценной организации, где несколько десятков людей годами занимались созданием одного единственного проекта. Последний раз в истории столь небольшой коллектив смог оказать огромное влияние на развитие индустрии и обстановку в игровом мире в целом. По крайней мере, с тех пор никто так и не смог сравниться с id по скачкообразности развития и взрывоопасности выпускаемых проектов.

ТОМ ХОЛЛ (ТОМ «I LIKE CHEESE» HALL)

Свою профессию Том нашел 9 июня 1980 года, когда его отец принес домой Apple II+. С тех пор будущий дизайнер буквально жил в компьютере, закончив позже Висконсинский университет по специальности «Системное программирование». Проработав некоторое время вместе с остальной командой id Software, Том ушел в Ародее (впоследствии 3D Realms), разойдясь с Кармаком в вопросах концепции DOOM.

За свою бурную карьеру Том побывал на должностях дизайнера и звукооператора, занимался поддержкой и созданием видео, выстроил огромное портфолио из почти полусотни игр (среди них найдется даже давно забытый всеми Prey — «проект, который выйдет после Duke Nukem Forever») и сменил десяток компаний. Среди увлечений Холла значатся: черно-белая фотография, кинематограф, шведский массаж, поэзия, чтение, поиск кладов. В настоящее время он работает в Midway Games вместе со своим старинным приятелем Ромеро.

ЛЭЙН РОУТ

(LANE «HEAVY METAL GUY» ROATHE)

Лэйн, больше похожий на заядлого рокера, нежели на программиста, таковым по сути и является. Несмотря на высокий статус владельца двух небольших компаний по производству трехкопеечных игр для «Макинтошей», длинноволосый юноша продолжает вести активную личную жизнь. Среди его увлечений — пейнтбол, «железная» музыка, Интернет и помощь в организации выступлений для своих «металлических» друзей. Вполне счастлив с женой Рондой, получает удовольствие от создания игр, приравнивая работу к хобби, и слегка жалеет, что не остался с остальными в id Software.



ЕСТЬ ПРЕДЕЛ СОВЕРШЕНСТВУ

Несмотря на последовавшие затем 3 года разработки, явившие миру два не менее значимых сиквела Quake, дальнейшая жизнь id Software протекала более спокойно. Производить впечатление на окружающих стало гораздо сложнее. Повсюду открывались новые девелоперские студии, рекламировавшие собственные движки или создававшие альтернативные проекты на основе чужих разработок. Продолжение Первой Трехмерной, оказавшееся на магазинных полках уже через год, вызвало гораздо меньше эмоций, чем его предшественница, несмотря на обновившийся штат сот-рудников, улучшенную одиночную часть и похорошевшее «лицо». Последняя же на сегодняшний день инкарнация Quake и вовсе стала для многих признаком падения id Software, хотя и была признана в конечном итоге стандартом de-facto на всех соревнованиях.

Впрочем, пять лет назад говорить о старении id было еще рано. Несмотря ни на какие заявления консерваторов, проклинавших карамельную графику и заботливо расставленные по уровням «батуты», Q3 оказалась весьма живуча и, скорее, добавила студии веса в глазах подавляющего большинства игроков (если, конечно, закрыть глаза на за-тертый до дыр движок, бесстыже эксплуатируемый Activision и Electronic Arts). Возможно, именно поэтому сообщение о разработке еще одной части DOOM было воспринято всеми как сенсация.

Многочисленные превью, появившиеся спустя год после официального анонса третьей серии марсианских хроник, обещали невероятную детализацию картинки и непревзойденную атмосферу хоррора. Утекая в том же году альфа-версия DOOM 3 была, действительно, чертовски хороша и пыталась съесть в качестве компенсации за свою красоту двойную порцию системных ресурсов. В списке оптимальных системных требований значилась GeForce 3, едва освоившаяся на рынке видеокарт, и ничто не предвещало беды. Месяцы шли, постепенно превращаясь в годы, новостные ленты пухли от сообщений о проекте, превратившись ближе к релизу в информационную свалку, но игра и не думала выходить.

То, что раньше занимало у id максимум пару лет, отняло на сей раз в два раза больше времени и накалило страсти до предела. Затянувшееся ожидание чуда и былая слава оказались Кармаку и его команде не на руку. Рассчитывавшие на очередной переворот фанаты не гнушались пробовать на вкус проекты прямых конкурентов id, в тайне надеясь, что сиквел некогда революционной игры окажется гораздо выше их.

Но развитие событий пошло не так, как того хотелось всем. Застывшая в 2002-ом игра оказалась почти аутсайдером, вытянув продажи лишь за счет ажиотажа. Независимая схема работы студии, возможно, впервые дала сбой и не смогла поставить DOOM 3 даже на один уровень с лучшими творениями Monolith Productions и Ubisoft. Убедившись, что разжигание страстей тоже имеет свои пределы и способно сыграть не «за», а «против», свой следующий проект id уже официально запланировала к выходу максимум через 2 года. Но это уже другая история, которую еще предстоит написать.



ДЖЕЙ УИЛБУР (JAY «BIZ GUY» WILBUR)

Будущий бухгалтер id и отдел пиара в одном лице начал свою карьеру разработчика в журнале Uptime, занимавшемся обзором всевозможного программного обеспечения. С Джоном Ромеро Уилбур познакомился на торговой выставке и чуть позже помог последнему устроиться в SoftDisk. Продолжая добросовестно выполнять свои обязанности в SoftDisk, Джей следил за состоянием финансов в id Software и наличием кофе в буфете. Вслед за Ромеро в начале ноября 1996 года покинул id под веским предложением внезапно образовавшихся обязанностей отца. Через некоторое время Уилбур устроился в Epic Games помогать разработке Unreal. А вакантную должность исполнительного директора id занял CEO Тодд Холленшид, и по сей день носящий титул «Biz guy».



ИСКУССТВО УХОДА СО СЦЕНЫ

Пока же остается ждать очередных р(г)адостей от id Software, пытаюсь на основе анализа предыдущих достижений угадать направленность будущего хита. Невразумительные огрызки информации о новом проекте, до распространения которых снизошел исполнительный директор id Тодд Холленшид (Todd Hollenshead), могут довести до истерики своей неопределенностью. Ясно лишь одно — от компании, сделавшей себе имя на шутерах, ждать пошаговой стратегии или симулятора Барби не стоит. Надеяться на еще один шедевр — как ни странно, тоже. Как бы того ни хотелось, но требовать от одного и того же человека, чтобы он раз за разом переворачивал всю индустрию с ног на голову, глупо. Устоявшийся за десяток лет жанр буквально врос в электронный цемент всеми конечностями. Сегодня, помимо id, добрый десяток студий — от звездной Monolith до безвестных вундеркиндов из People Can Fly и Crytek — регулярно выбрасывают на рынок настоящие произведения искусства. На их фоне мутный DOOM 3, с трудом дотягивающий до пупа своих старших родственников, смотрится предельно неспортивно. Появившаяся же после его выхода сентенция «лучше бы делали движки», ходящая по головам онлайнового комьюнити, и вовсе перечеркивает все шансы получить однажды лишний повод для праздника. Однако вам все равно никто не мешает с надеждой ждать чуда от гипотетических DOOM 4: Rehabilitation или Wolfenstein My Ass, не говоря уже о вполне реальной Quake 4, готовящейся в кулуарах Raven Software. Не будем отрицать и вероятности появления принципиально новой серии шутеров от ветеранов индустрии. Да и общественное предложение перейти исключительно на создание игровых движков не так уж сильно пахнет. Главное, чтобы у сотрудников id Software хватило ума снова не сделать из промоушена безумный фарс и смириться с тем, что время безраздельного властвования давно прошло. По крайней мере, те, кто еще помнит аббревиатуру BBS и ночные баталии на arena-ii.wad, вряд ли захотят смотреть, как их бывший кумир превращается в трещащего по швам М. Джексона, от былой славы которого остались лишь слухи и запылившиеся диски из раздела «Раритетъ». Иногда переход на закулисную деятельность бывает даже полезен. Особенно, когда это касается тех самых божков-со-всеми-вытекающими.

ЭТО ЛЮБОПЫТНО...

- стоимость лицензирования движка от id Software в среднем колеблется в районе \$250 тыс. (допотопный мусор от Quake и Quake II распространяется бесплатно);
- первой игрой id (первой вообще?), в которой появился шотган, был Dangerous Dave in the Haunted Mansion;
- первые кадры из DOOM 3 были продемонстрированы самим Кармаком во время презентации nVIDIA GeForce 3 на выставке MacWorld, проходившей в Токио 22 февраля 2001 года;
- в день выхода DOOM сервер Университета в Висконсине «осадили» 8000 страждущих, пытавшихся одновременно скачать демо-версию игры;
- в 1995 году, после выхода обеих частей DOOM, в id Software работало 14 человек, а доходы компании достигли отметки в \$16 млн.;
- за год DOOM II: Hell on Earth продан в количестве 1,2 млн. копий;
- если отклеить один из лейблов на лицензионной коробке со Spear of the Destiny, можно прочитать: «Adrian Carmack — Master Of The Pixel»;
- рекорд прохождения одиночной игры в Quake (проект Quake Done Quick) равняется 12 минутам;



ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ ИЛИ ПРЕДПОСЛЕДНЯЯ ИНСТАНЦИЯ

Написать свою историю id Software считает должным едва ли не любое уважающее себя издание. Посему, во избежание претензий к дорогой редакции, отнесем еще одну попытку перебрать кости электронно-развлекательного идола к банальному желанию принять участие в соревновании. Благо претендовать на звание последней инстанции в пределах столь скромного объема текста было бы глупо — вакантное место давно занято чудесной книгой Дэвида Кушнера «Masters of Doom» в полноценные три сотни страниц. Что же до количества литературных единиц на данную тему, то никто за последние пару тысяч лет, кажется, не жаловался на регулярный пересмотр бытия библейских персонажей. А если сравнение с героями Евангелия вам кажется чрезмерным, вернитесь к началу и попытайтесь прочесть вышеописанное еще раз. Вы или что-то упустили, или опоздали на последний поезд, идущий в родное измерение.

ИГРЫ, ВЫПУЩЕННЫЕ ID SOFTWARE

Dangerous Dave in Copyright Infringement (1990) (официально не издавалась)
Commander Keen: Invasion of the Vorticons (1990, Apogee)
 Episode 1: Marooned on Mars
 Episode 2: The Earth Explodes
 Episode 3: Keen Must Die
Commander Keen: Keen Dreams (1991, Apogee)
Commander Keen: Goodbye Galaxy (1991, Apogee)
 Episode 4: Secret of the Oracle
 Episode 5: The Armageddon Machine

Commander Keen: Aliens Ate My Baby Sitter (1991, Apogee/Formgen)
Dangerous Dave in the Haunted Mansion (1991, SoftDisk)
Rescue Rover (1991)
Rescue Rover 2 (1991)
Hovertank 3D (1991)
Catacomb 3-D: The Descent (1991, SoftDisk)
Catacomb Abyss (1991, SoftDisk)
Catacomb Armageddon (1992, SoftDisk)
Catacomb Apocalypse (1992, SoftDisk)
Wolfenstein 3D (1992, Apogee/Formgen)

Spear of Destiny (1992, Apogee/Formgen)
DOOM (1993)
DOOM II: Hell on Earth (1994)
The Ultimate DOOM (1995)
Final DOOM (1996)
Quake (1996)
Quake Mission Pack 1: Scourge of Armagon (1996)
Quake Mission Pack 2: Dissolution of Eternity (1996)
Quake II (1997)
Quake II Mission Pack 1: The Reckoning (1997)
Quake II Mission Pack 2: Ground Zero (1997)
Quake III: Arena (1999)
Quake III: Team Arena (2000)
DOOM 3 (2004, Activision)



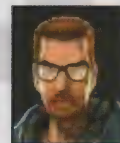


Valve Software

История про Золушку

Олег Иноземцев

«Солнце — это такая штука, из-за которой ни черта не видно на мониторе. Свободное время — это когда мы наконец-то можем играть в игры, а не делать их». Такой оптимистичной цитатой открывается раздел, посвященный команде, на сайте Valve Software. Редакция не считает такой подход к жизни правильным, но, как мы все убедились, он все же каким-то образом позволяет творить поистине грандиозные дела. Компаний, история которых похожа на историю Valve, строго говоря, очень немного. Но, несмотря на это, Valve — типичный (до известной степени) пример того, как никому неизвестная команда добивается феноменального успеха в рекордно короткие сроки — после релиза первого же своего проекта. Можно, конечно, сказать, что Valve во многом повезло. Но достаточно узнать людей из этой компании чуть поближе, чтобы понять: они заслужили всю свалившуюся на них славу. И деньги, кстати, тоже. До последнего цента.



ГУЛЯЕМ НА СВОИ

История Valve отличается от прочих подобных историй тем, что создавшие эту компанию люди начинали отнюдь не с нуля. Прежде чем основать Valve Software в 1996 году, Гейб Ньюэлл и Майк Хэррингтон успели поработать в Microsoft — Хэррингтон трудился там в течение 9 лет, а Ньюэлл — все 13. За это время оба успели сколотить себе вполне приличный капитал. Именно поэтому, когда оба поняли, что не хотят заниматься созданием скучных операционных систем, а мечтают разрабатывать игры, вопрос финансирования нового начинания волновал их меньше всего. На их банковских счетах было достаточно денег, чтобы Valve безбедно существовала в течение как минимум двух-трех лет. Именно это позволило компании с самого начала сделать собственную независимость одним из главных своих преимуществ.

Вопрос о том, чем именно заниматься, был решен очень быстро. Ньюэлл и Хэррингтон знали, что хотят взяться за проект в жанре 3D action. Проблема была лишь в одном: они весьма смутно представляли, что конкретно нужно, чтобы создать такой проект. «Мой друг Майкл Эбраш недавно ушел из Microsoft и начал работать в id Software. Он сказал, что мы просто обязаны лицензировать новый движок, над которым он в то время трудился вместе с Джоном Кармаком», — вспоминает Хэррингтон. Речь шла о движке для первого Quake. И в середине 90-х даже слабо знакомым с игровой индустрией людям было понятно, что лучше Кармака трехмерные движки не делает никто. Так что основатели Valve позволили себя уговорить и лицензировали технологию, созданную id Software. Правда, если бы не Эбраш, не факт, что гурь из id захотели бы иметь дело с Valve — тогда еще молодой и совершенно бесперспективной командой. Кармак вообще до последнего не верил, что из начинания Ньюэлла и Хэррингтона выйдет хоть что-нибудь.

Следующим шагом для будущих корифеев игростроительства стал набор команды. Здесь им отчасти тоже помогла id, благодаря которой Ньюэлл и Хэррингтон узнали о многих талантливых программистах и дизайнерах, которые в тот момент работали с движком Quake. Понимая также, что без опытных профессионалов им далеко не уйти, основатели Valve пригласили некоторых корифеев из Microsoft, 3D Realms и Shiny. «Пока не найдешь нужных людей, команда не может начинать работу», — считает Хэррингтон.

ДИЗАЙНЕР, КОТОРОГО НЕТ

Неожиданной трудностью, с которой Valve столкнулась в самом начале существования, стала невозможность найти подходящего главного дизайнера. «Мы просмотрели сотню резюме, но не могли найти того богоподобного дизайнера, который, как мы считали, был нам нужен. В конце концов, мы пришли к выводу, что такой человек просто не существует в природе. Мы решили создать собственный идеал, сочетая навыки людей из разных отделов компании. Так мы создали наш «Кабальный» совет», — рассказывают разработчики. Совет этот представлял собой небольшую группу людей, которые собирались каждый день в течение нескольких месяцев и решали все насущные вопросы: как должны выглядеть монстры, на какой высоте находиться выключатели, какое время суток должно быть на разных уровнях... Для Valve такая модель оказалась весьма эффективной.

БУДЕМ ИЗДАВАТЬСЯ

Но денег, людей и движка было отнюдь не достаточно, чтобы убедить больших шишек из крупных издательств сотрудничать с Valve. «Довольно неуютно себя чувствуешь, когда уходишь из Microsoft, где тебя все уважали, после чего вынужден встречаться с представителями разных издательств, которые говорят тебе: «Пошел вон, не доставай! Возвращайся, когда будешь из себя хоть что-то представлять!» — жалуется Ньюэлл. На одной такой встрече разработчики упомянули, что хотят использовать скелетную анимацию в своем первом проекте. На что издатель ответил: «Все, собрание окончено!». Никто просто не верил, что Valve сможет сделать нечто подобное.

Впрочем, разработчики, хотя и собирались сделать нечто новаторское, вовсе не планировали создавать блокбастер. Они трезво оценивали свои силы (как им тогда казалось). «Что нужно делать начинающей компании — и, я думаю, это именно то, что собирались сделать Гейб и Майк, — это выпустить хоть что-нибудь», — считает Эбраш. Но даже для этого нужно иметь издателя. Нашелся он почти случайно, когда Ньюэлл без особой надежды отослал письмо в Sierra On-Line (впоследствии переименованную в Sierra Studios). Письмо прочитал Кен Уильямс, один из основателей компании. По странному стечению обстоятельств он в тот момент как раз искал игру, которая могла бы заимствовать все лучшее из Quake, но при этом стать чем-то большим, чем просто клоном суперхита от id Software. «Минут через 20-30 после того, как мы начали демонстрацию нашего проекта, когда мы только-только начали входить во вкус, Кен сказал: «Все, уговорили! Сейчас я вам объясню, почему вы должны сотрудничать только со Sierra On-Line и больше ни с кем», — вспоминает Ньюэлл. Уильямс проглотил приманку и подписал контракт на издание проекта, получившего кодовое имя Quiver.

«Нам был нужен 3D action, — уверен Уильямс. — Мне очень понравился DOOM, но он мне казался слишком прямолинейным. Когда я понял, что нам нужно вернуться в этот жанр, мы уже слишком сильно отстали от конкурентов. Оглядываясь назад, я понимаю, что нам нужно было купить id, когда была возможность. Но я ее упустил». В начале 90-х у Sierra действительно была такая возможность, но сделка не состоялась, так как компании не смогли договориться о цене. «Valve была первой командой из всех, с кем я общался, которая могла позволить Sierra обогнать id», — говорит Уильямс. Так началось тогда еще казавшееся немыслимым противостояние id Software и Valve. Немыслимое, потому что у самой Valve и в мыслях не было тягаться с Кармаком & Co. Да и как маленькая студия, не успевшая выпустить еще ни одной игры, могла тягаться с создателями DOOM и Quake?

ПРЕДЛОЖЕНИЕ, ОТ КОТОРОГО
НЕЛЬЗЯ ОТКАЗАТЬСЯ

Стив Бонд и Джон Гатри стали одними из первых, кого Ньюэлл пригласил работать в Valve. В 1996 эти ребята занимались созданным ими самими сайтом Quake Command. Когда Ньюэлл пригласил их приехать в Valve, они посчитали это шуткой. Но когда тот оплатил им перелет и номер в отеле, ребята поняли, что предложение серьезнее, чем им казалось. Сблэзн работать в Valve был слишком велик. Гатри ради этого даже бросил школу. Возможно, тогда они бросались в омут с головой. Однако история показала, что решение было принято правильное.

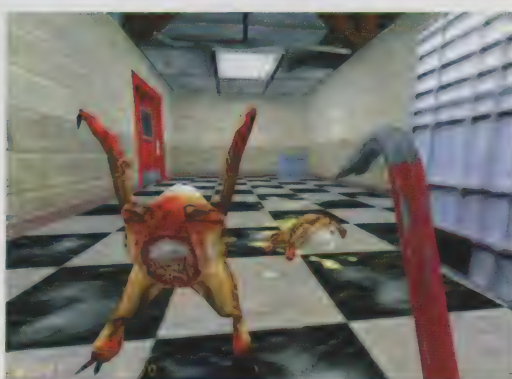
ИМЯ НА ВСЕ ВРЕМЕНА

Один из важнейших вопросов, встающих при создании любой новой компании, — как она будет называться? «Мы не хотели такое название, которое бы говорило о том, что мы самые-самые невероятно крутые перцы. Не хотели, чтобы что-либо в нем было через край». Среди возможных вариантов рассматривались Rhinoscar и Hollow Box. Но Valve Software все же больше ласкает слух.



БУДЕТ СТРАШНО!

Valve не собиралась тратить очень много времени на свой первый проект. Им нужно было выпустить игру как можно быстрее, заявить о себе, заработать немного денег и тогда уже думать о чем-то более масштабном. Несмотря на такую вполне логичную установку, разработчики хотели сделать игру не просто оригинальную, но с точки зрения концепции — почти революционную. «Создатели 3D action'ов долгое время работали по одной и той же схеме. Они очень узко трактовали суть игрового процесса в таких проектах и слишком большой акцент делали на графике», — рассказывает Ньюэлл. Valve же с самого начала хотела сделать игру, где все подчинялось сюжету. Вдохновлялись разработчики книгами Стивена Кинга. В частности — романом «Туман». «Мы подумали, что было бы весело создать пугающий action-проект». Вот так просто. Это сейчас «пугающий 3D action-проект» — избитый штамп, который лучше вообще не употреблять в пресс-релизах. Во времена молодости Valve на PC ничего подобного просто не было. Но именно поэтому разработчиков долгое время мучили сомнения. «Время от времени разные люди говорили: «Сюжет? Да кому он нужен! Дайте нам лучше более скорострельный rocket launcher, — вспоминает Ньюэлл. — Довольно страшно вкладывать собственные деньги в то, что идет вразрез с общественным мнением».



РЕТРОВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ

В 1997 году в одном из интервью Майка Хэррингтона спросили, что он думает о перспективах развития 3D action'ов на ближайшее время. «У меня нет волшебного хрустального шара, но я вижу несколько областей, в которых в ближайшее, думаю, время будет сделан большой шаг вперед. Я лично с нетерпением жду появления более совершенной физической модели в играх. Очень многое можно сделать по этой части. Когда объекты в виртуальном мире начнут взаимодействовать так же, как и в реальном, перед разработчиками откроется огромное количество новых возможностей». Хрустального шара у Хэррингтона, может, и нет, но более точно предсказать будущее жанра в целом и вселенной Half-Life в частности было сложно.

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ У КИНГА

К счастью, «Туман» Стивена Кинга был лишь источником вдохновения для Valve — если бы разработчики решили действительно заимствовать сюжет из этого романа, Half-Life вряд ли был так хорош. У Кинга несколько десятков человек оказались заперты в продуктовом магазине. Тех, кто пытался выбраться на улицу, в буквальном смысле пожирал загадочный туман, в котором прятались всевозможные жуткие твари. Книга получилась очень даже ничего, а вот хорошую игру с таким сюжетом вряд ли можно было сделать.

НОВОЕ МЫШЛЕНИЕ

Quiver довольно быстро превратился в Half-Life. Тот же практически мгновенно стал одной из самых ожидаемых игр на PC. «Первые два скриншота, которые мы показали прессе, официально анонсировав проект, были просто ужасны», — небезосновательно считает Ньюэлл. Однако публику интересовали не столько скриншоты, сколько концепция. Когда игра появилась на E3 1997, пресса уже буквально носила Valve на руках. Хотя толком разработчики на выставке ничего и не показали. Похоже, один только Кармак упорно считал, что из Half-Life ничего путного не выйдет: «Почему-то из всех игр, создаваемых на нашем движке, именно Half-Life мы уделяли меньше всего внимания, пока он находился в разработке». Это они, конечно, зря.

Изначально дата выхода Half-Life была назначена на ноябрь 1997 года. Однако уже летом стало ясно, что закончить работу к ноябрю у Valve вряд ли получится. «Нам нужно было принять решение о том, в какую сторону мы хотим двигаться. И это было пугающее решение. Мы — компания, существующая на собственные средства. То есть, когда я выписываю чек, чтобы выплатить людям зарплату, деньги на это берутся с моего личного банковского счета», — вспоминает Ньюэлл. После долгих колебаний Valve решила, что Half-Life нужно переделать. Не с нуля, но близко к тому. Значительная часть уровней, некоторые монстры, почти вся система A.I. были признаны никуда не годными. После релиза игры в 1998 Кен Бердуэлл сказал: «То, что геймеры получили сейчас, — это на самом деле Half-Life 2». История показала, что Valve не зря потратила еще один год на свой проект. Разработчики постепенно поняли, что игрушка среднего качества, которой по задумке должна была стать Half-Life, их не устраивала. Они взяли курс на создание суперхита. Наверное, поверить в свои силы отчасти помогла пресса, которая два года подряд объявляла Half-Life лучшей игрой на E3.

7 ноября 1998 года сотрудники Valve получили письмо из Sierra, в котором говорилось, что игра получила одобрение издателя и отправилась в печать. 18 ноября Half-Life появилась в продаже. Что было потом, мы все прекрасно знаем. «Я первый готов признать, что нам повезло, — сказал Ньюэлл вскоре после релиза. — Я не хочу умалять заслуг команды, но элемент везения все же присутствовал. Теперь я надеюсь, что успех Half-Life позволит нам сделать следующую игру еще более интересной». Надежды Ньюэлла оправдались. Хотя после Half-Life Valve выпустила немало по-настоящему хитовых проектов, все мы понимаем, что именно следует считать «следующей игрой» от этой команды. После релиза Half-Life многие издания поспешили назвать его лучшей игрой всех времен. Похоже, 16 ноября 2004 года на свет появился проект, который тоже сможет побороться за это звание. И — какое совпадение! — создала его все та же Valve.



В ПИКУ ID

Рабочее название Half-Life было выбрано, конечно, не случайно. В английском языке слова Quiver и Quake являются почти точными синонимами. Вряд ли Valve, называя свой проект Quiver, имела в виду возможное будущее противостояние с id Software. Скорее всего, этот вариант был выбран исключительно смеха ради. Однако, как оказалось потом, Half-Life суждено было стать куда более успешным и любимым проектом, чем первый Quake, и уж тем более, чем второй и третий.



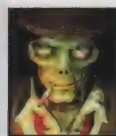


Bungie

Этимология Bungie или «Вам этого знать не положено»

Дмитрий Чернов

История Bungie Studios не так досконально изучена, как хроники id Software, и не пестрит заголовками революционных проектов, переворачивающих жанр одним своим появлением. Нет в ней громких имен, безумства комьюнити, неприкрытой одиозности (за редким исключением) или шумных увольнений, сопровождающихся хлопанием дверей с последующим рождением новых компаний. Все, происходившее с авторами Halo, мало чем отличается от стандартного развития произвольной студии, имеющей сегодня хоть какой-то вес. Разве что этимология слова «bungie» тщательно скрывается всеми сотрудниками фирмы, многие из которых начали свой путь в богатом на таланты начале 90-х.



МИНОТАВР ПРИНОСИТ УДАЧУ

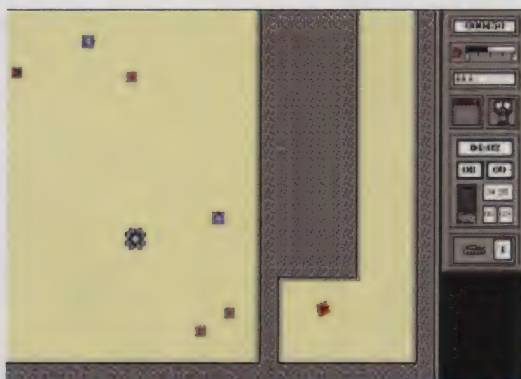
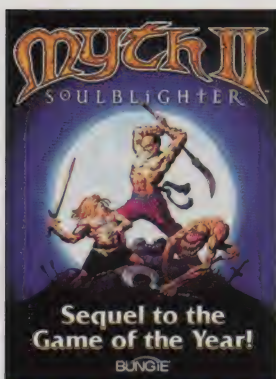
Именно тогда, ранним майским утром 1991 года, Александр Серопиан (Alexander Seropian), юный житель беспокойного Чикаго, осознал необходимость организации предприятия для распространения своих же собственных проектов. Первым блокбастером, распространявшимся под лейблом Bungie, стал бесплатный клон Pong, по сути ничем не отличавшийся от оригинала. Правда, прошлогодний Gnor («pong» наоборот) сложно было назвать настоящим дебютом по целому ряду причин, и вакантное место первого блина занял незатейливый танковый симулятор Operation: Desert Storm, окунавший игрока в события Войны в Заливе. Разойдясь в количестве 2,5 тысяч копий, Desert Storm на пару с одноклеточным Gnor принесла Александру определенную славу и стимул, достаточный для дальнейшего развития.

Настоящей же популярностью Серопиан оказался впоследствии обязан своему однокласснику Джейсону Джоунсу (Jason Jones), с которым посещал лекции по программированию. В то время Джейсон практически не знал Алекса и к тому же в глубине души чувствовал, что тот считает его придурком из-за более продвинутого компьютера. Но сотрудничать все равно согласился. Новообразованной студии позарез требовался очередной проект, а Джоунсу, как раз занимавшемуся разработкой «ролевика», — выход на публику; социальным разногласиям тут было не место.

Потратив на создание Minotaur: Labyrinths of Crete без малого год, пара уроженцев криминальной столицы США выпустила в свет приятный для глаз dungeon crawler, сильно смахивавший на свои PC-аналоги. Единственным серьезным отличием Labyrinths of Crete было обязательное наличие сети под управлением AppleTalk или обычного модема. Но, несмотря на такие жесткие ограничения, игра разошлась в те же 2,5 тысячи копий и вызвала непримечательно бурную реакцию со стороны поклонников.

Разработка сиквела Minotaur при столь благоприятных условиях была лишь вопросом времени. Однако к 1993 году играющая публика успела устать от «плоских» развлечений. Да и реактивный старт Wolfenstein 3D (пусть и на «вражеской» платформе) заставлял задуматься. Недолго думая, Джейсон, идя на поводу общественного мнения, перенес действие Minotaur в... «трубы». Возможно, изначально идея была совсем иной, но конечный результат выглядел именно так: минотавр в трубах.

Для пущего эффекта к работе над Pathways Into Darkness подключили старого приятеля Джоунса — Колина Брента, занимавшегося созданием графических элементов. Помимо внешности в Pathways было решено добавить комплексный сюжет про пехотинца Сил Особого Назначения, направленного в район Юкатана на поиски замороженного инопланетянина, о существовании которого в свою очередь рассказал другой пришелец, объявившийся неожиданно на территории Пентагона в виде голограммы (уфф...). Комбинация шутера от первого лица и RPG, оригинальный концепт-арт, убедительный стереозвук и захватывающий сторилайн подарили PiD звание лучшей игры года, а немногочисленному штату Bungie — настоящую славу и осознание того, что хороший сценарий так же важен, как сбор леденцов.



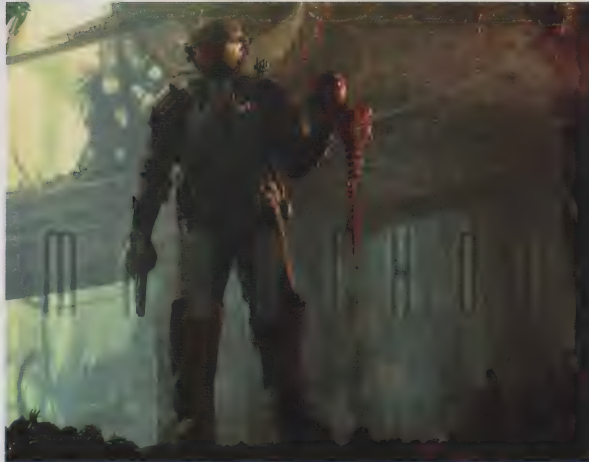
ФАТАЛЬНАЯ ОШИБКА

Помимо нескольких выдающихся проектов, Bungie может похвастаться кое-чем еще. Об этом не пишут в портфолио, не указывают в графе «Ваши достижения», не сообщают с трибун на пресс-конференциях и вообще стараются не упоминать в приличном обществе, чтобы заранее не распугать потенциальных клиентов. В то же время далеко не каждая софтверная компания может похвастаться, что именно в ее ПО нашли самую опасную ошибку.

Неприятность обнаружила сотрудница компании-локализатора, работавшей над азиатскими версиями Myth. Несчастная леди попыталась удалить игру с компьютера и чуть не лишилась всего содержимого жесткого диска — покончив с родными файлами, инсталлятор принялся сметать в мусорное ведро все остальные. К счастью, коробки с проектом находились еще на фабрике, и неумышленная «шутка» программистов обошлась ручной заменой дисков на новые. Однако, чем могла бы закончиться эта история в худшем случае, представить несложно — у Bungie был отличный шанс навечно прописаться в книге рекордов.

РАСТУЩИЕ АМБИЦИИ

Награды и общественное признание принесли положительные перемены и финансовому состоянию. Вдоволь накатавшись на новеньком Dodge Neon и потратив массу денег на всякий мусор, оставшуюся часть средств Алекс и Джоунс вложили в дешевый офис, доверху напичканный предыдущими владельцами детекторами движения. Вместе с истериками, вызванными постоянно срабатывавшей сигнализацией, на голову несчастных сотрудников свалились и неприятности с телефонной линией: никто не знал, где она находится, и ее ремонт был весьма затруднителен. Убив несколько дней на организацию рабочих мест и кое-как разобравшись со связью и детекторами, слегка подросшая студия принялась за разработку очередного бестселлера, без которого не по карману оказалось бы даже такое помещение. Но Marathon, задумывавшаяся как продолжение Pathways, оказалась мало похожей на свою предшественницу, что, впрочем, не помешало ей сразу же приобрести статус «нашего ответа DOOM» среди пользователей «Маков». Тот же жанр, столь же впечатляющие графика и размах, продвинутый мультиплеер на 8 игроков с поддержкой голосовой связи и развесистый сюжет если и не ставили «Марафон» выше творчества id Software, то уж точно выводили на тот же уровень. Буквально за одну ночь Bungie превратилась из известной среди «своих» студии в ведущего разработчика игр для Macintosh. Немного отдышавшись, окрыленные успехом парни взялись за создание Marathon 2. Durandal, вышедший через год, обзавелся свежим сторилайном, новыми технологиями, кооперативным прохождением одиночной игры и дополнительными многопользовательскими режимами — Tag, King of the Hill и Убей-Чувака-С-Мячом. Помимо всех своих вышеперечисленных достоинств, Marathon 2 оказался к тому же первым проектом студии, портированным на PC. Сама же Bungie к тому моменту уже превратилась в типичную компанию с целым отрядом технических работников, маркетологов, художников и оптовыми закупками кофе и канцелярии.



ПОВСТАНЕЦ БЕЗ ПУЛЬСА

Александр Серопиан, покинувший Bungie Studios в 2002 году и основавший «домашнюю» компанию Wideload Games, буквально на днях анонсировал свой дебютный проект с диким названием Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse». В StZiRWaP (придумать акроним хуже практически невозможно) мы оказываемся в шкуре беспокойного зомби по имени Stubbs, объявившего войну миру живых. Свою кладбищенскую доктрину Стаббс будет доносить с помощью весьма экстравагантных средств, начиная от отрезанных конечностей и кишечных гранат и заканчивая свежееубиенными телами прохожих. Однако основным времяпрепровождением станет высасывание мозгов из всех, кто по неосторожности обзавелся серым веществом с рождения или приобрел в процессе развития. Выпустить насквозь комичный экшен согласился техасский издатель Aspyr Media, бесконечно довольный оригинальным концептом игры и рассчитывающий на талант основателя Bungie.

МИФИЧЕСКИЙ УСПЕХ ИЛИ СЕКСА У НАС НЕТ

Успех Marathon, разросшейся к 1996 году до трилогии, вызвал желание сменить не только торговую марку, но и жанр. Вместо привычного шутера, которого ждали все поклонники без исключения, Bungie выбросила на полки магазинов... стратегию. Myth: The Fallen Lords не имела ничего общего с предыдущими работами компании и к тому же выбивалась за привычные рамки жанра RTS. Однако инновационные идеи и наличие онлайн-сервиса bungie.net пришлось по вкусу не только гурманам. А появившееся чуть позже продолжение еще прочнее закрепило репутацию студии и на долгое время сделало Myth II лидером онлайн-развлечений.

Но, несмотря на возникший вокруг Myth ажиотаж, в своих последующих работах Bungie вернулась к истокам. Открыв в 1997 в солнечной Калифорнии западное подразделение Bungie West, компания начала работать над сверхсекретным мультиплатформенным проектом. Идея последнего возникла под впечатлениями от просмотра Ghost in the Shell, и в теории игру планировалось сделать смесью бодрого экшена со stealth-элементами — коктейлем, неоднократно использовавшимся после.

В отличие от царствовавшей тогда Лары Крофт, главная героиня Oni была полностью одета и не желала демонстрировать ничего лишнего. Во время разработки между подразделениями даже возникло разногласие по части внешнего вида протагониста: Bungie West присылали в главный офис свой дизайн с оголенной талией и наполовину открытой грудью, а там снова закутывали Коноко по самую шею. При этом, чем больше пытались избавиться от ее излишней сексуальности, тем привлекательнее она выглядела. Спустя два года игры в переодевание, Bungie, наконец, объявила о существовании Oni официально. Сразу же после анонса высокоморальным проектом заинтересовалось руководство Take 2 Interactive, сходу купившее двадцать процентов акций компании и получившее права на издание игры. Но сотрудничество было краткосрочным — уже через год Bungie с потрохами продалась Microsoft, в буквальном смысле почувствовавшей потенциал студии.



AGE OF HALO

Все могло сложиться иначе, если бы в том же 1999-ом чикагское отделение Bungie не продемонстрировало на выставке Macworld футуристический шутер Halo. Впечатляющая графика, щеголявшая огромными открытыми пространствами и мультиплеер с участием техники заслужили бурные овации посетителей шоу. Немногие из них знали, что изначально планировалось сделать вовсе не шутер, а некое подобие Myth в научно-фантастическом экстерьере (в архивах даже сохранились демо-версии с привычным изометрическим видом и управлением толпами пехотинцев). Но на определенном этапе было принято судьбоносное решение вернуться к идеям, начатым в Marathon. И Halo заметили.

Впереди был переезд через всю страну, два долгих года разработки и всемирная слава, которую принесло Bungie выгодное сотрудничество. Как следует попрощавшись с городом, будущие знаменитости, не выспавшиеся после корпоративной вечеринки в помещении старого офиса, покинули родной Иллинойс. В Редмонде их ждали сжатые сроки и отказ от мультиплатформенности. Halo должна была выйти одновременно с появлением на прилавках Xbox и стать эксклюзивной разработкой для новой консоли. В этом были и свои плюсы — стабильность, отсутствие необходимости учитывать различные конфигурации и опасаться, что первая же модификация системы вызовет сбой; и свои минусы — несчастным посетителям Macworld 1999 пришлось ждать еще целых 4 года, пока Halo появилась на их излюбленной платформе.

И вот наступило 15 ноября 2001 года, ставшее для Bungie переломным моментом, навсегда изменившим статус компании: Halo появилась на прилавках. Пресса, словно загипнотизированная, разукрашивала флагман Xbox, не жалея красок и места. Техническое совершенство игры стало главной темой для разговоров среди решившихся приобрести «темную лошадку» от Microsoft. А чуть позже фанаты, открывшие для себя прелесть мультиплеера, превратили «консольные вечеринки» в настоящий феномен. Со времен GoldenEye 007 это был, пожалуй, первый шутер, который смотрелся на приставках предельно естественно, и наличие геймпада в руках ничуть не портило впечатления. Выход же PC- и Mac-версий Halo состоялся лишь 2 года спустя. К тому времени проект успел изрядно устареть, и реакция «персональных» игроков оказалась куда более сдержанной.

Но совокупного успеха оказалось более чем достаточно, чтобы практически сразу анонсировать сиквел. Стив Баллмер, обрадованный превосходными результатами продаж за год, в одном из своих интервью умудрился даже объявить о разработке третьей части, про которую тогда не шло и речи. Что же до Halo 2, то работа над ней началась почти сразу. Необходимо было представить публике что-то действительно стоящее, не скатившись при этом до самокопирования. И, судя по многочисленным наградам вроде пресловутой «Best of the Show» и громоздким превью, украшающим страницы приближенных к небожителям изданий, Bungie это удалось. При этом рецепт обаяния оказался неприлично прост: отполированные до блеска модели, весело разлетающаяся на куски фурнитура, тесная дружба с Xbox Live, плюс «тряпичная» физика, все еще имеющая спрос даже среди искушенных игроков.



ПОТЕНЦИАЛЬНЫЙ ПОЗОР

За день до открытия Electronic Entertainment Expo 2004 в специальном павильоне Halo 2 демо-версия будущего блокбастера проходила последние испытания. От трейлера требовалась стопроцентная работоспособность без каких-либо ошибок и неожиданных вылетов. Однако во время финального теста ролик хитро улыбнулся и нарисовал «синий экран» на мониторе, повергнув в шок всех присутствующих. Дальнейшие проверки не дали никаких результатов, пока кто-то не обратил внимание, что консоль, на которой проводилось тестирование, стоит на огромном разогретом сабвуфере. Разбираться, была ли виновата в возникших проблемах жара, исходившая от аппарата, или сильное электромагнитное излучение, не стали — из кучи валявшихся в павильоне коробок с Xbox достали первую попавшуюся. Сюрпризы прекратились, неустойчивая психика посетителей выставки была спасена.



ПЕРСПЕКТИВЫ VS. СТАБИЛЬНОСТЬ

Впрочем, дело вовсе не в поддержке онлайн-овых сражений — популярность франчайзинга в целом и без них гарантирует миллионные продажи. Помехой не станет и традиционная эксклюзивность проекта, сильно ограничивающая покупательский контингент.

И, скорее всего, разросшейся до размеров свечного заводика студии уже не грозят серьезные провалы вообще.

То, что когда-то начиналось в единственной комнате, где пара энтузиастов на коленке собирала коробки для Minotaur, сегодня носит громкий титул одной из ведущих компаний индустрии. У Джейсона Джоунса прекрасное будущее под крылом Microsoft, а у его бывшего коллеги, покинувшего Bungie в августе 2002 и организовавшего собственное дело — позабытые проблемы с поиском издателей и туманные перспективы развития. Хотя совершенно не исключено, что имя Александра Серопиана и его Wideload Games спустя еще десять лет встанет на один уровень с Bungie Studios. Но рассказ о них окажется уже на совести потомков.



СУТЕНЕРЫ И ТУПАЯ РЫБА

Продолжая проводить параллели между id Software и Bungie, тяжело пройти мимо культовой Dope Fish, «второму самому тупому созданию во Вселенной», и вечной апрельской шутки — Pimps at Sea. И если первая является результатом больной фантазии Тома Холла (Tom Hall), совершенно случайно получившим культовый статус и живущим по сей день самостоятельной жизнью, то рождение второй гораздо более прозаично, а существование в той же степени загадочно. Впервые появившись в 2002 на сайте Bungie, идея Pimps at Sea оказалась по душе даже издателю.

Так, в последний День Дурака Microsoft в очередной раз анонсировала разработку «Морских сутенеров». Согласно пресс-релизу, Pimps at Sea представляет собой менеджмент-стратегию, рассказывающую о безвестном продавце тел, оставшемся без средств существования и с одной единственной шлюхой на борту. Задача проста как горох: в кратчайшие сроки стать проститутошным магнатом со всеми вытекающими. В вашем распоряжении — в буквальном смысле целый инструментарий по превращению добропорядочных граждан в путан, позволяющий импортировать любого персонажа (включая Элвиса Пресли и Наташу Хенстридж) в игру, получая на выходе очередное чудовище-в-колготках. Многочисленные «свидетельства» существования проекта, включая фотографии счастливых владельцев коробок с игрой и соответствующие позиции в онлайн-овых магазинах до сих пор путают желающих попробовать экзотическое блюдо на вкус. Впрочем, возможное появление «Сутенеров» в будущем не отрицают и сами авторы.



ИГРЫ, ВЫПУЩЕННЫЕ BUNGIE

Gnop	(1990) (Macintosh)
Operation: Desert Storm	(1991) (Macintosh)
Minotaur: The Labyrinths of Crete	(1992) (Macintosh)
Pathways Into Darkness	(1993) (Macintosh)
Marathon	(1994) (Macintosh)
Marathon 2: Durandal	(1995) (Macintosh, PC)
Marathon Infinity	(1996) (Macintosh)
Marathon Action Pack	(1997) (Macintosh)
Myth: The Fallen Lords	(1997) (Macintosh, PC)
Myth II: Soulblighter	(1998) (Macintosh, PC)
Oni	(2001) (Macintosh, PC)
Halo: Combat Evolved	(2001) (Xbox, Macintosh, PC)
Halo 2	(2004) (Xbox)





Crytek Studios

Кто хочет стать миллионером?

Олег Иноземцев

Можно только гадать, почему разработчиков из Crytek Studios, при всей их неоспоримой крутости, язык до сих пор с трудом поворачивается назвать грандами. Статуса этого они уже давно достойны, а вот имидж статусу пока не соответствует. Нет в них еще того величавого спокойствия и дзэнской непрошибаемости, которая заставляет людей почтительно расступаться перед Молине, Кармаком, Миямото и другими признанными корифеями. Нет, ну и ладно. Crytek — еще молодая компания, основатели которой, похоже, только сейчас стали понимать, сколько всего они уже успели сделать для индустрии.

А ведь начиналось-то все довольно прозаично.

«Дело не в том, какие технические приемы мы используем. Дело в отношении к своему делу и в атмосфере, которая у нас царит. Именно это отличает Crytek от других компаний. Говоря по-простому, наши разработчики не знают страха. Они не боятся рисковать и экспериментировать — пробовать что-то новое и использовать такие технологии, о которых другие только рассуждают», — говорит Кристофер Натсууме, продюсер Crytek. Звучит красиво. Наверное, Натсууме виднее. Однако его объяснение едва ли проливает свет на то, почему же Crytek стала одной из самых желанных для издателей независимых студий, а тысячи других компаний, начинавших точно так же, — нет.



ИХ ПОКАЖУТ В КИНО

Успех Far Cry был настолько очевиден, что еще за несколько месяцев до релиза игры кинопродюсер Уве Болл решил снять по ней фильм. Хотя Болл часто берется за создание фильмов по играм, к Far Cry у него, похоже, особый интерес. Свою роль также сыграло то, что офис Crytek находится не где-нибудь, а в Германии. Бюджет картины составит \$25 млн. (так что блокбастера можно не ждать). По слухам, главные роли могут исполнить Дуэйн Джонсон и Наоми Уоттс.

ПРИБЛИЖАЯ БУДУЩЕЕ

У разработчиков из Crytek есть вполне определенный взгляд на будущее, в котором себе, как гениальным технарям, они отводят далеко не последнее место: «В будущем мы надеемся увидеть по-настоящему реалистичное взаимодействие персонажей с внешней средой, более сложный групповой и индивидуальный искусственный интеллект, более богатый выбор техники. Мы также хотели бы увидеть постоянно изменяющиеся миры (со сменой дня и ночи, наличием определенных алгоритмов поведения для всех обитателей этих миров и т.д.). Кроме того, должны будут появиться более правдоподобные методы взаимодействия героев с различными предметами (то есть им больше не придется наступать на патроны и аптечки, чтобы поднять их)».



МАТЧАСТЬ

Севат Йерли, Авни Йерли и Фарук Йерли — три брата, которые с юношеских лет очень любили игры и компьютеры. История помнит немало подобных трио (а также дуэтов, квартетов и квинтетов). Но еще больше таких трио она не помнит. Молодые бизнесмены и визионеры, преисполненные грандиозными замыслами, основывают компании, чтобы через год-два понять, что великому и ужасному Рынку все это просто не нужно. В 1999, когда Crytek Studios начала свое существование, казалось, что и ее постигнет та же участь. «Мы хотели создать девелоперскую контору, работающую через Интернет. Так как все мы хардкорные геймеры, мы понимали, что в большинстве игр есть серьезные недоработки по части геймплея или графики. Мы решили, что сможем делать игры лучше. Так появилась Crytek».

С чем у разработчиков не было никаких проблем, так это с амбициями. Не то чтобы они сразу хотели покорить мир... Нет! Они были готовы подождать год-другой, пока тот сам преклонится перед их талантом. Но вот чем Crytek принципиально отличалась от других подобных команд с наполеоновскими планами, так это уровнем профессионализма, которым эти планы подкреплялись. Вместо того чтобы придумывать революционные (и принципиально невоплотимые в жизнь) концепции, разработчики взялись за создание навороченного трехмерного движка. Как очень скоро выяснилось, в Crytek работают гениальные технари, способные творить настоящие чудеса. Причем первое время все работы велись через Интернет. Чтобы заложить фундамент своего будущего успеха, ребятам из Crytek даже не потребовалось сидеть в одном офисе. Результат трудов был продемонстрирован на E3 2000. Там-то на Crytek и обратила внимание nVIDIA. «Мы показали им Indoor Engine и демо-версию X-Isle. Их настолько впечатлило количество полигонов, которое может обрабатывать наш движок, что они попросили нас сделать демо специально для их нового чипа NV16, — вспоминал Фарук Йерли в 2000 году. — Мы также получили самые положительные отзывы от издателей, других разработчиков и поставщиков «железа» (особенно от AMD). Мы никогда не говорили, что наш движок намного лучше других. Но нам действительно удалось добиться до тех пор невиданных результатов по части количества полигонов в кадре. Наш движок можно использовать для решения любых задач. Он масштабируем и поддерживает те же технологии, что и движок Quake III. Кроме того, он полностью совместим с чипами NV15, NV16, а также с «железом» Xbox». На ECTS 2000 Crytek появилась уже под руку с NVIDIA (или наоборот, это как посмотреть), чему последняя, похоже, была несказанно рада. X-Isle 1 — так называлась представленная разработчиками демо-версия — стала настоящей сенсацией. Это была не игра, а лишь демонстрация возможностей созданного Crytek движка CryEngine. Но этого было достаточно, чтобы привести журналистов (даже не самых впечатлительных из них) в восторг. Результат — 30 тысяч демо-версий, скачанных с сайта разработчиков после выставки всего за 30 дней. Дебют Crytek определенно удался.

ИЗ ЛЮБВИ К ДИНОЗАВРАМ

И все-таки Crytek оставалась начинающей командой. Почувствовав свои силы, разработчики решили, что пришло время сворачивать горы. В 2000 году Crytek анонсировала аж три проекта и упомянула четвертый, который, судя по всему, канул в Лету раньше, чем кто-либо успел узнать хотя бы его название.

Первой игрой, за которую взялась Crytek, была вовсе не X-Isle, а первым движком — отнюдь не CryEngine. Космический шутер Silent Space, создаваемый на основе технологии под названием CrySpace — вот чем Crytek изначально собиралась поразить публику. Чем именно должен был впечатлить Silent Space, мы теперь уже вряд ли когда-нибудь узнаем. Возможно, мы многое потеряли.

Еще один проект титанических масштабов, призванный покори́ть мир, назывался Engalus. Вот это действительно могла быть бомба. Действие игры разворачивалось в XXII веке. К тому времени человечеством стала управлять небольшая группа людей, сумевших донести до масс смысл и ценность идеалов социализма. Построенное ими общество вполне можно было бы назвать утопическим. Если только правительству не нужно было скрывать, какой ценой оно построило это общество. Сюжет Engalus по идее и размаху здорово напоминает роман Замятина «Мы». Даже в кратком изложении разработчиков он звучит как сценарий скорее для четырехчасовой киноэпопеи, чем для игры. А уж какие идеи были у разработчиков по части геймплея!.. Проблема лишь в том, что, возмись Crytek за Engalus всерьез, проект мог бы оказаться для команды неподъемным. Это была бы поистине колоссальная потеря для всей индустрии. К счастью, разработчики любили не только читать антиутопии, но еще и были без ума от... динозавров. Эта страсть в конце концов оказалась решающей в судьбе компании.

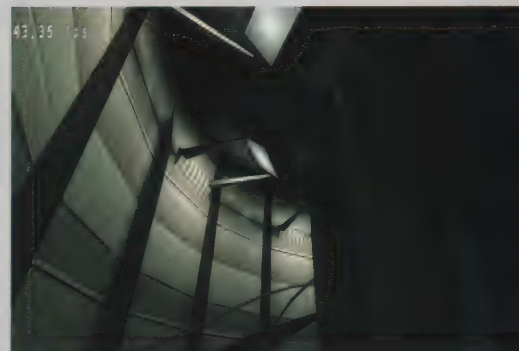
«Большинство людей, а уж тем более наши ребята, обожают динозавров. С одной стороны, они олицетворяют силу и мощь, с другой — они очаровательные и полезные существа. Мы посмотрели практически все фильмы про динозавров, которые существуют в природе. Мы взяли от них все лучшее и объединили в одном проекте. Так появилась игра под названием X-Isle». Действие X-Isle разворачивалось на архипелаге, где инопланетяне, которых почему-то прогнали с родной планеты, выращивали динозавров. Очевидно, чтобы те сожрали всех людей до единого. Главный герой должен был десантироваться на острова, чтобы изгнать Землю от инопланетной и доисторической нечисти. В 2000 разработчики охотно делились с прессой информацией об X-Isle: «Наш проект отличается от прочих тем, что в нем нет жесткой структуры миссий. Игрок сам выбирает, какой остров ему исследовать. Он сам должен вычислять назначение тех или иных инопланетных сооружений и учиться использовать их. При этом острова взаимосвязаны. Чтобы отключить систему безопасности на одном из них, возможно, придется обесточить другой». Все это здорово напоминает Trespasser — проект столь же амбициозный, сколь и провальный. Но судьба по-прежнему была благосклонна к Crytek.

Иначе как разработчикам удалось не стать жертвами собственного таланта? Отчасти, правда, помог и всепобеждающий Рынок, который иногда тоже способен сделать нечто хорошее для людей.



ИГРЫ В ДЕТАЛЯХ

Чтобы понять, почему Engalus мог превратиться в супердолгострой и почему он едва ли появился бы на свет в том виде, в котором его задумали разработчики, достаточно послушать, как они сами обрисовывали концепцию проекта: «Мы часто ловим себя на том, что, проходя ту или иную игру, думаем: «А круто было бы, если бы разработчики добавили еще вот это?...» Мы не хотим, чтобы люди говорили такое про наши игры. Чтобы этого добиться, мы собираемся создать столько контента, сколько сможем придумать. Engalus должен выйти за рамки того, что мы называем «игрой», и предоставить геймерам возможность испытать по-настоящему реальные ощущения. Мы хотим, чтобы они чувствовали, что находятся в научно-фантастическом фильме. Внимание к любым, даже самым мелким деталям — вот что для нас главное. В Engalus все дело именно в них, в деталях».





КТО НА НОВЕНЬКОГО?

В марте 2001 года Crytek показала общественности вторую демо-версию X-Isle. Это было уже чересчур. Публика не выдержала. Игра выглядела слишком хорошо, чтобы быть правдой. В припадке эйфории люди снова бросились на сайт компании. 25 тысяч заказов за 2 дня. Абсолютный рекорд. Нервы начали сдавать даже у профессионалов. Уже 23 марта Ubisoft подписала с Crytek контракт на издание X-Isle. Теперь безоблачное будущее проекту было практически гарантировано. В 2002 году в судьбу Crytek совершенно неожиданно вмешалась Microsoft. Компания не хотела, чтобы торговая марка X-Isle у кого-нибудь ассоциировалась с Xbox, который тогда только набирал обороты. Microsoft потребовала от разработчиков переименовать проект. В Crytek крепко задумались, но перечить софтверному гиганту не решились. Тут свою роль, наверное, снова сыграла судьба. Потому что на следующей E3 вместо X-Isle все увидели... Far Cry. Если не знать, что эта игра появилась в результате переименования давно разрабатываемого проекта, связь между ней и этим самым проектом обнаружить очень непросто. Динозавров как-будто никогда и не было. Вместе с ними исчезли и пришельцы. А заодно и паззлы в духе Trespasser. А был ли, собственно, мальчик? Скриншоты неумолимо напоминают, что был. Но сейчас представить, что вместо Far Cry мы могли получить шутер про динозавров, уже сложно. Очень.

Единственное, что не позволило Far Cry стать главным PC-шутером последних двух лет, так это бесконечные обещания id Software и Valve Software выпустить DOOM 3 и Half-Life 2 «в ближайшее время». Если бы мы заранее знали, что Far Cry появится на полгода раньше, ему бы уделяли еще более пристальное внима-



КОДЕКС НУЖНО ЧИТИТЬ

Судя по всему, в истории Crytek есть всего один откровенно неприятный эпизод. В феврале 2004 года в офис компании нагрянула полиция. Обиженный на разработчиков интернет-наемник стражам порядка, что у Crytek есть лицензии далеко не на все программное обеспечение, которое она использует. Однако скандала не последовало. Разработчики всячески помогали полицейским, в результате чего те ушли всего через несколько часов, не найдя никаких улик против Crytek. Как позже сообщили представители компании, в результате инцидента выход Far Cry был задержан на три часа. Ни больше, ни меньше.



ние. Хотя Crytek тоже один раз отличилась тем, что перенесла релиз на несколько месяцев. Но на то была более чем серьезная причина: разработчики поняли, что им надо вплотную заняться мультиплеером. В связи с этим на работу в Crytek был приглашен Ричард Цао, который занимался исключительно многопользовательским режимом.

После релиза Far Cry в марте 2004 года все окончательно убедились в том, что id и Valve в скором времени, возможно, придется немного потесниться. Первой — потому что разработчики из Crytek показали себя как настоящие гении программирования, второй — потому что, как оказалось, не только великий Half-Life и его недоклоны могут быть кинематографичными и по-настоящему атмосферными шутерами.

Electronic Arts уже подписала с Crytek договор об издании следующего (пока секретного) проекта компании. Хотя сейчас эта студия формально еще является независимой, вряд ли это продлится долго. Слишком велик соблазн для гигантов купить столь талантливую команду. Слишком много денег могут разработчики получить за свой талант, чтобы отказаться. «Мы надеемся, что в будущем сможем играть ключевую роль в мире трехмерных технологий. Наша цель — стать законодателями мод в этой области и превратиться в лучшую компанию-разработчика в мире». Эти слова Фарук Йерли сказал в одном из интервью в далеком 1999 году. Тогда они могли вызвать лишь улыбку. Но кто же тогда мог подумать, что в наше время, когда романтизм и мечты о светлом будущем давно не в моде, звезды все еще могут зажигаться столь неожиданно? Кто мог знать, что огромного таланта, чудовищного трудолюбия и нечеловеческого везения по-прежнему достаточно, чтобы история творилась у нас на глазах?



РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕХ СТРАН, ОБЪЕДИНЯЙТЕСЬ

Офис Crytek расположен в Германии. Однако назвать эту команду немецкой язык не поворачивается. С самого начала своего существования Crytek постоянно нанимала новых людей. Причем во все больших и больших количествах. Сейчас в компании работает около 50 человек из почти 20 стран. Самое удивительное — все они прекрасно уживаются друг с другом.



ПЛАТФОРМЕННЫЙ ВОПРОС

Судя по всему, стратегия развития Crytek на протяжении 5 последних лет менялась не раз и не два. Забавные вещи говорили разработчики о своих планах в сентябре 2000 года: «В настоящий момент мы хотим разрабатывать игры для всех основных платформ: PlayStation 2, Xbox, GameCube и PC. Конкретный список поддерживаемых платформ мы будем обсуждать с нашим издателем. Возможно также, что мы выберем одну консоль, создадим для нее проект, а потом займемся портированием. Не исключено, что какую-то игру мы сделаем эксклюзивной для одной из платформ».



Heroes of Annihilated

PC

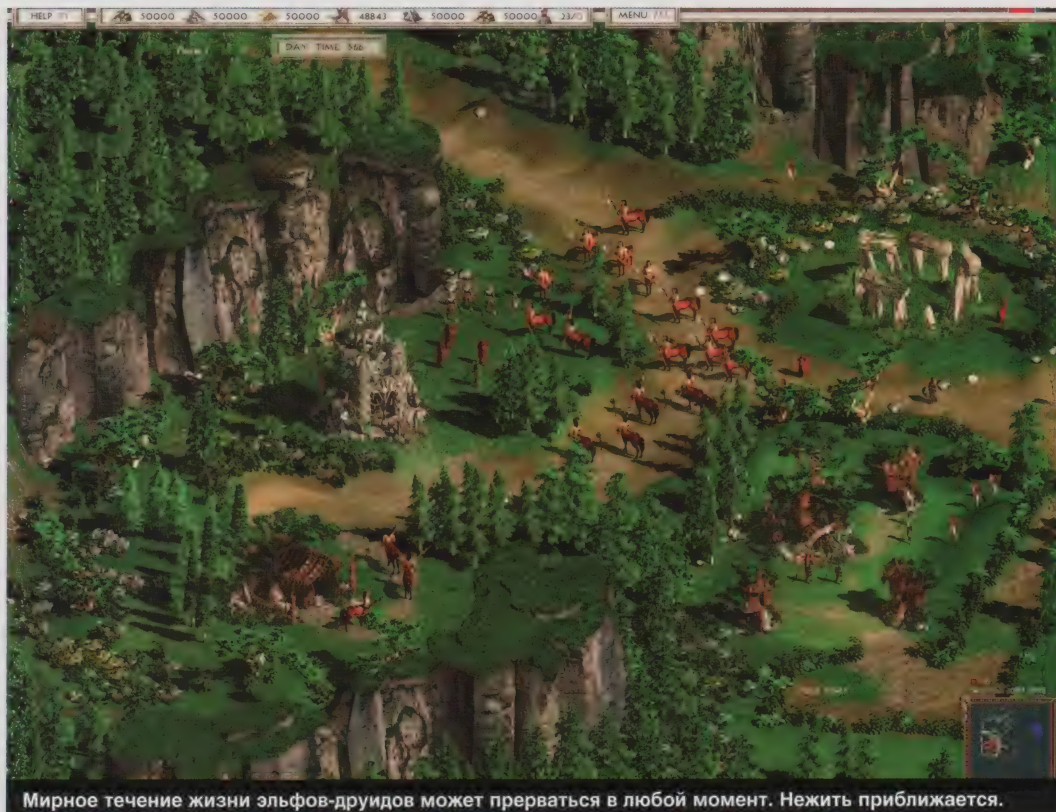
Киевскую компанию GSC Game World хорошо знают, как «тех парней, что делают S.T.A.L.K.E.R». Мировое признание на ранней стадии разработки, фанатские сайты, поддержка производителей видеокарт, мажорный издатель... Но если спросите меня, кто такие GSC, я честно отвечу — «Казаки».

Виктор Перестукин

На протяжении всей своей истории GSC делали хорошие стратегии. Мало того, популярные успешные стратегии. Однако ажиотаж вокруг S.T.A.L.K.E.R будто перечеркнул эту ветвь деятельности компании. Мы этого не позволим. Да и самих разработчиков не устраивает привязка только к одному (пусть и знаменитому) проекту. Уязвленные полным игнорированием таланта GSC к созданию стратегий, киевляне мобилизовались. Сразу три стратегических проекта готовятся к запуску: «Казаки 2: Наполеоновские войны», «Александр», и интересующий нас Heroes of Annihilated Empires. Первая неисторическая стратегия от GSC. Так сказать, сочинение на свободную тему.

БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ

Каноны незыблемы. В пресс-релизе игры мы видим много узнаваемого: 64 тысячи юнитов, измененный движок «Казаков 2», совмещение 2D и 3D-технологий — словом, цитаты из описания вторых «Казаков» и «Александра». Ничего не поделаешь, визитная карточка стратегий от GSC — десятки тысяч юнитов. Осмелюсь предположить, если бы GSC взялась за воплощение футбольного симулятора, то в характеристиках игры обязательно бы проскользнуло знакомое: 64 тысячи футболистов на игровом поле! Впрочем, циф-



Мирное течение жизни эльфов-друидов может прерваться в любой момент. Нежить приближается.

ры — не рекламный трюк. Движок игры, уверен, способен и на большее. Просто игрок обыкновенно обходится малой кровью, всего какими-то... 15-20 тысячами. Но не за количеством мы сюда пришли! Heroes of Annihilated Empires (далее HoAE) обладает куда более удивительными характеристиками. Скажем, продолжительностью. Следующей осенью игроки увидят первую часть запланированной трилогии. Причем, все три серии (напряивается именно это слово) продолжают одну сюжетную линию, на том же движке и на тех же условиях игрового процесса. Каждая последующая часть игры открывает новую военную кампанию, новую расу, новый поворот истории. Нечто похожее мы наблюдали с игрой Disciples: каждая новая игра выходила спустя несколько месяцев и фактически была сестрой-близнецом, различал их только характер. HoAE предлагает похожую схему.



Я ЗНАЮ ТРИ СЛОВА

Вглядитесь в это название: Heroes of Annihilated Empires. Три слова, три игры. Читается? Только случайным людям, поверхностно знакомым с миром стратегий, будет трудно вычленить зашифрованные Heroes of Might and Magic, Total Annihilation, Age of Empires. Три короля своего жанра. GSC собирается умыть их всех.

Empires



ПЕРВАЯ НЕИСТОРИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ

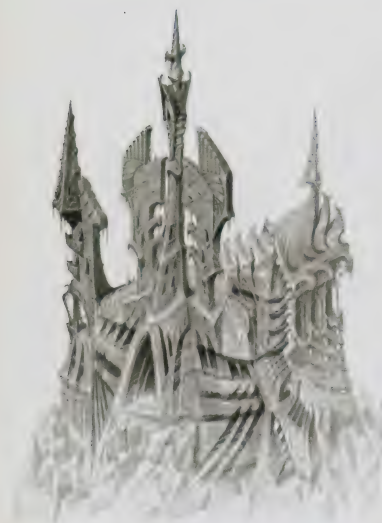
В первой игре мы знакомимся с героем — эльфом-друидом — в самый тревожный момент его жизни. Город друидов захвачен, сопротивление подавлено, сородичи спасаются бегством. Виновники истерии (армия некромантов) неумолимо приближаются. В этот самый момент оживает интерфейс, герой становится обычным (с особенностями) юнитом — впереди вся история героического сопротивления друидов, возглавляемая вами, уважаемый читатель. Скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается, и будни героя прозаичны, как никогда. Управление лагерем друидов перекочевало из классических стратегий. Гоняем «рабочих» (условно, у эльфов нет классового расслоения) по стройкам, производим, внушающие уважение массы, указываем мышкой на стан врага и ждем результата. Привычно. Игра не требует жесткого, как в генштабе, контроля за ситуацией,

от нее вообще веет некой аркадностью, несерьезностью. Буйство красок, всполохи магического огня, восторженно погибающие толпы. Дым коромыслом. Прежней степенности и размеренности «Казарков» нет и в помине. Ощущение будто очутился на панк-концерте, хотя точно помнишь, что билеты брал в консерваторию. Постепенно рок-н-рольное чувство овладевает тобой, и от легкости бытия в мире HoAE сложно потом отделаться. Возврат к планированию, расчету, менеджменту (типичному времяпровождению в стратегиях) вызывает ломку и тоску. GSC воплотили в жизнь слоган «Стратегия — это праздник!».

ПРАЗДНИК ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Схватки а-ля стенка на стенку, наши против не наших носят привкус спортивного состязания, так как основное действие сфокусировано на героях — форвардах противоборствующих группировок, через них строится игра, они — капитаны.





Герои не всеисильны, но при грамотном взаимодействии и правильной расстановке сил оказывают существенное влияние на исход баталии. Демонстрационный ролик игры в качестве наглядной агитации приводит пример «героических поступков». Когда специальный юнит некромантов, видимо, осатанев, обрушивает на врагов магический вихрь воистину демонической силы. Воронка из «Ночного дозора» — поземка в сравнении с этой бешеной круговертью, которая сдувает отряды противника словно опавшие листья. Опасения, что войны сведутся к обмену суперзаклинаниями, напрасны. Взамен уничтоженных тысяч через пять минут встанут новые — всех не пе-

ребьешь, никакой магической энергии не хватает.

ОТ ДОБРА БОБРА НЕ ИЩУТ

Помимо драк на меже, обыденного занятия для всех стратегий, HoAE займет игрока созиданием и созерцанием — познанием мира. Окружающая действительность обширна, многогранна, прекрасна. Совмещение 2D и 3D в действии. Двухмерные юниты населяют трехмерный ландшафт. Изящное решение. Традиция и инновация. Эльфы третьего Warcraft, призванные олицетворять грацию и достоинство, в смущении прячут свои косорылые физиономии при одном взгляде на собратьев из HoAE, стена и проклиная свое

XS PROFILE

Жанр: RTS

Разработчик: GSC World

Publishing

Издатель: GSC World

Publishing

Дата выхода: 2005 год

<http://www.heroesofae.com>

3D-обличье. Плавная анимация, правильная физиология телодвижений, ожившие сказочные иллюстрации — исключительная прерогатива 2D.

По задумке разработчиков, первая серия трилогии посвящена противостоянию добра (в лице эльфов-друидов) и зла (в лице некроман-

Эпические битвы в духе «Властелина Колец». Не хватает только Гендальфа на белом коне.





Мрачный пейзаж недвусмысленно намекает на природу данного поселения.



Подземелья живут собственной полноценной жизнью.

тов), причем игроку позволено смотреть на извечную борьбу исключительно раскосыми (слегка) глазами лесного народа. Такова концепция и того требует повествование. Нам, смолodu привыкшим отстаивать Темную сторону (Red Alert, BattleZone), расстраиваться не приходится. Многопользовательский режим, а он в последнее время выходит на главное место в играх, позволяет выбирать некромантов.

СКАЗКИ НАРОДОВ МИРА

Этногенез HoAE не ограничивается друидами и некромантами. Всю живность, рожденную фантазией разработчиков, мы перечислять не будем, большую ее часть представляют «неисторические» народности — неигровые, созданные для атмосферы. Их незавидная роль — служить источниками доходов и ресурсов для игрока. Целые подземелья заселены всяческой нечистью с одной целью — быть полигоном для персонажей игры. Только гномы не позволяют вам смотреть на них с пренебрежением, так сказать, сверху вниз (это очень трудно, когда имеешь дело с гномами). Этот невысокий и кряжистый народец ничем не уступает друидам и эльфам. Полноценная игровая нация из... другой серии. Секрет в том, что каждая часть игры будет открывать новых жителей мира HoAE. В первой части гномы выступают эпизодично, заинтригуют пользователя, чтобы в следующий раз появиться уже в меню выбора игры. Всего обещают шесть разных цивилизаций, по две на игру. Последняя часть соберет все народы этого фэнтезийного мира для последней решающей битвы. А мультиплеер, соответственно, обогатится в три раза: шесть сторон, шесть разных видов тактики и стратегии.

На связи Алексей Савченко, PR-менеджер компании GSC Game World. Зададим-ка ему жару!

XS: Привет! Расскажи о своей реакции на название проекта. Было немного не по себе? Ведь кому, как не тебе, придется оправдываться перед журналистами за такой ход?

Алексей Савченко: Да ладно, чего там оправдываться! Я думаю люди понимают, что такое ирония и легкий сарказм. В любом случае, что плохого в том, чтобы взять из трех перечисленных игр лучшее, замешать на новом и интересном сюжете и сделать супер-мега-игру? Моя реакция? Я смеялся. Подоброму.

XS: Что появилось в первую очередь: название или идея игры?

АС: Сначала идея. Название пришло позже. Сначала ее хотели назвать «Фэнтези», потом была еще пара-тройка названий, а потом и это, нынешнее.

XS: Русское название игры — «Герои уничтоженных империй» — на наш взгляд, как-то не звучит, да и теряется основная фишка. Это рабочий вариант?

АС: Честно, не знаю. Все в мире имеет склонность меняться, возможно, изменится и русское название.

XS: Очень на это надеемся. Как-то раз Брежнев, на постоянные обращения к нему «Дорогой Леонид Ильич», сказал: «Зачем эти формальности, называйте меня просто — Ильич». Это, конечно, анекдот, но не хотелось ли вам назвать игру просто и ко-



ротко, а главное, скромно — «Герои»?

АС: Ирония ясна. Нет, все же, не хотелось.

XS: Что в игре от Heroes of Might and Magic, Total Annihilation, Age of Empires?

АС: Давай позволим игрокам самим найти это. Кроме того, думаю не стоит «зашиваться» на подобных поисках. Что бы не служило вдохновением для создания «Героев Уничтоженных Империй», в первую очередь — это самостоятельная игра.

XS: Издатели и разработчики, скажем так, одноименных проектов как-то реагируют?

АС: От них писем еще не приходило, а мы специально не узнавали.

XS: Как ты думаешь, серия HoAE будет последним аккордом двухмерных стратегий? Есть далеко идущие планы по созданию 3D варианта тех же «Казаков»?

АС: Решать только игрокам. Лично я считаю, что на данный момент, в большинстве случаев, с помощью 3D-технологий невозможно отобразить все так красиво, как в 2D. Сочетания того, и другого — са-

мое оптимальное решение. Переход исключительно на 3D? Ну да, это модно. Но порой эстетически отвратно. Мы за красоту!

XS: Мы обратили внимание, что в первой части HoAE народец, напоминающий эльфов, называют друидами. Чтобы не было прямых ассоциаций с остальной фэнтези-стратегической братией, верно? А ты знаешь, что друиды — это не только жреческое сословие древних кельтов, но и коренное население древней Индии до арийского завоевания?

АС: Да, я тоже читал Гумилева. Кстати, друидами они называются не потому, что эльфы (эльфами их было называть не кошерно), а потому, что сочетают в себе множество различных этносов, объединенных общей идеей природы, или, как принято говорить, Натуры, если на латыни. Эльфы, кентавры, фэйри, дриады, единороги и так далее.

XS: Мы тут в Киев собираемся, не подскажешь парочку местных заведений? Где сами-то любите оттягиваться?

АС: Слушай, это реклама будет какая-то. Я вообще отвисаю в «44», «Моджо» или «Виоле». Есть еще приличное заведение — «Опиум», но там нужно отдыхать с нормальным запасом наличности. А самое оптимальное — по приезду в Киев звонишь мне, встречаемся в семье на Крещатике и устраиваем pub crawl на полную катушку до самого утра.

XS: Заметано, до встречи на Крещатике!

Final Fantasy XII

PlayStation 2

Практически каждый анонс новой Final Fantasy убеждает нас в том, что ничего грандиознее анонсируемого проекта в рамках серии еще не выходило. Square Enix очень старается, чтобы именно так и было. Поэтому не удивляйтесь тому, что весь дальнейший рассказ пойдет о том, почему Final Fantasy XII станет самой-самой (из всех, до сих пор вышедших) частей Final Fantasy.

Олег Иноземцев

Мы давно привыкли, что следующая часть FF порой может радикально отличаться от предыдущей. Последние эксперименты Square Enix вызывают легкий шок. Сначала компания выпускает онлайнную FF XI, а потом делает и вовсе немислимое — создает прямой сиквел FF X. Но все это лишь детские забавы по сравнению с тем, что нас ждет в FF XII. Видимо, Square Enix действительно решила кардинально переосмыслить сериал.



XS PROFILE

Жанр: RPG
Разработчик: Square Enix
Издатель: Square Enix
Дата выхода: весна 2005 года (Япония)
http://www.square-enix.com



Теоретически во время боя к монстрам может подоспеть подкрепление. Впрочем, к нам тоже.



Карта в углу экрана говорит о том, что бой действительно разворачивается не на отдельном экране, а именно там, где мы встретили монстров.

ДИЗАЙН С ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ЛИЦОМ

Многие журналисты отмечают, что по мере того, как проходило время после первой демонстрации Final Fantasy XII публике, дизайн героев изменялся незначительно. За последние несколько месяцев они стали чуть менее «мультяшными». Человеческого в них теперь больше, чем анимешного. Это лишний раз подчеркивает намерение авторов сделать проект как можно более серьезным и вдумчивым.



捕まっただけでどうするつもり?



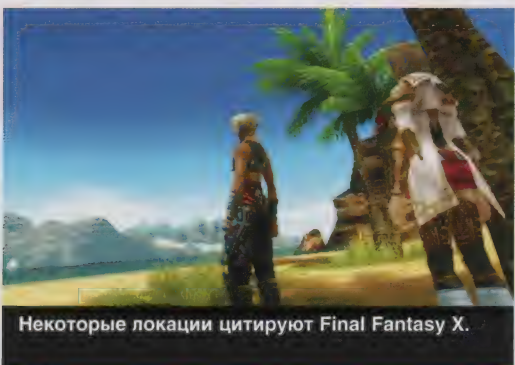
でかい口舌!!



さすがに私でも無理だったわ



「この金はもともとオレがダゲルマス人のものだ」



Некоторые локации цитируют Final Fantasy X.



История Ваана — это история уличного воришки и большого мечтателя.

ЛЮБОВЬ И УЭМАЦУ

Нобуо Уэмацу, бессменный автор саундтреков для игр серии Final Fantasy, для двенадцатой части написал только главную тему — трогательную песню о любви. Она оказалась настолько хороша, что руководитель проекта, прослушав ее, как говорят, даже решил внести какие-то изменения в сюжет. Love story масштабов Final Fantasy X нам, конечно, ждать не стоит, но что-то такое в игре все-таки обязано быть. Я ставлю на Аше как центрального персонажа будущей любовной истории. Уж больно мечтательно-загадочный у нее вид.

Именно поэтому за двенадцатую часть отвечает Ясуми Мацуно. Человек, безусловно, талантливый, однако, едва ли его имя у кого-то могло ассоциироваться с Final Fantasy. Мацуно отвечал за создание Ogre Battle и сериала Final Fantasy Tactics. Он же был руководителем почти скандального, но от того не менее гениального проекта Vagrant Story. Одного этого достаточно, чтобы понять: Мацуно умеет и любит создавать потрясающе комплексные боевые системы, а также может великолепно подать сюжет сколь угодно эпических масштабов. В наличии последнего в Final Fantasy XII можете даже не сомневаться. Что касается боевой системы... тут все куда хитрее.

ИСТОРИЯ ОДНОГО КОРОЛЕВСТВА

Хотя мелкие подробности истории игры нам пока неизвестны, уже сейчас совершенно очевидно, что это будет величественная, по-настоящему эпическая сага. Волею судьбы небольшое королевство Далмаска оказалось зажато между двумя огромными воюющими империями: Аркадией и Розалией. Война долгое время шла с переменным успехом, однако постепенно аркадианцы начали брать верх. Вознамерившись захватить Розалию, они поработили и другие страны, оказывавшиеся на пути их армии. Среди них была и Далмаска. История Ваана, уличного воришки и большого мечтателя, для нас начинается через два года после того, как Рабанастр, столица Далмаски, сдался на милость аркадианцев. Во время боев двухлетней давности погибли родители Ваана, так что для него эта война давно стало намного более личным делом, чем для большинства жителей Рабанастры. Но этот парень не из тех, кто долго оплакивает свою

судьбу. На жизнь он зарабатывает не самым честным способом, но другого пути для себя не видит. К тому же, Ваан всегда грезил о том, чтобы стать вольным искателем приключений. Самая большая его мечта в жизни — стать воздушным пиратом.

В роликах вместе с Вааном почти всегда появляется Пенело. Судя по всему, это его девушка, хотя разработчики очень тонко (возможно, чересчур тонко) намекают на возможность близких отношений между этими героями. Ваан — не такой человек, которого может сильно занимать наука страсти нежной. В нынешний период жизни для него куда важнее его участие в повстанческом движении. Именно благодаря попыткам свергнуть режим аркадианцев судьба Ваана круто меняется — он знакомится с Аше, принцессой Далмаски... Именно эту красавицу первой показали журналистам разработчики, когда еще только анонсировали FF XII. Совершенно очевидно, что она сыграет ключевую роль в развитии сюжета.



БОЛЬШЕ, ЧЕМ СКРИПТ

В качестве оригинального нововведения Square Enix преподносит систему гамбитов. Они представляют собой скрипты, повинующиеся которым персонажи ведут себя в бою определенным образом. Гамбиты можно покупать, продавать и передавать от одного героя к другому. Однако, чем они так уж принципиально отличаются от того, что обычно просто именуется настройками искусственного интеллекта персонажей (и отличаются ли), сказать сложно.



Красная дуга показывает, кого будет атаковать персонаж.

МЕНЯЯ УСТОИ

Не думайте, что сюжет — это главное, чем нас собираются поразить разработчики. Просто, сколь необычны (для Final Fantasy) ни были остальные элементы игры, в конечном итоге любить мы все равно будем не боевую систему, не интерфейс и не заклинания, а героев. И запомнится нам прежде всего их история. Но если вам все-таки хочется чего-то, кроме лирики, пожалуйста. В FF XII не будет случайных битв с монстрами, не будет пошаговых боев, не будет победных «танцев» героев после триумфальных побед. Если спросите меня, это означает, что разработчики наконец-то решили отказаться от всего того, что уродовало Final Fantasy и мешало в ней жить. Потому что необходимость уничтожить три-четыре сотни «невидимых» монстров на пути от одной сюжетно значимой локации к другой, выводила из себя. Равно как и то, что бои с ними были строго обязательны и абсолютно однообразны. Не стану утверждать, что выражаю мнение абсолютного большинства, но факт остается фактом: Square Enix решила изменить эту систему в корне.

Бои теперь будут проходить исключительно в реальном времени. Правда, чтобы выполнить какое-либо действие, все-таки нужно дожидаться, пока заполнится индикатор

АТВ, но это ни в коем случае не роднит новую боевую систему даже с той, что мы видели в FF X-2. Дело в том, что всех монстров мы теперь видим заранее. Как только мы подойдем к врагу, начнется битва — на том же самом экране! Во время сражения наши герои могут не только использовать различные умения и заклинания, но и перемещаться в любом направлении. В каждый момент времени мы контролируем только одного персонажа — остальные действуют сами по себе. Впрочем, мы всегда можем переключаться между членами партии, чтобы отдавать приказы. Для Final Fantasy это действительно революционное нововведение. И на философию проекта и его восприятие публикой оно окажет огромное влияние. Однако в данном случае разработчики Square Enix отнюдь не являются пионерами. Боевую систему, подобную той, которую они собираются использовать, можно увидеть практически в любой D&D RPG. Да и в японских RPG сражения в реальном времени все чаще приходят на смену пошаговым. Несмотря на то, что Square Enix собирается отказаться от некоторых элементов игрового процесса, до сих пор считавшихся неизблевыми, в будущем FF XII нет никаких сомнений. Проект такого масштаба просто не может быть плох.

SMACKDOWN! VS. RAW®



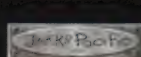
ВСТРЕТИМСЯ В АДУ!

Новая часть самой успешной серии симуляторов рестлинга всех времен и народов
оживает на экранах телевизоров, с добавлением КОММЕНТАРИЕВ и голосов настоящих СУПЕРЗВЕЗД.

Выбирайте: ИГРАТЬ ПО ПРАВИЛАМ и радовать толпу, или ЗАБЫТЬ О ПРАВИЛАХ ради победы.

Встретьтесь с BRET HART, ANDRE THE GIANT и остальными ЗВЕЗДАМИ и ЛЕГЕНДАМИ
рестлинга в новом режиме CHALLENGE.

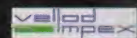
Знаменитая серия Smack Down! превратилась больше чем в игру, это настоящий вызов тебе!
Это **WWE SMACKDOWN! VS. RAW**



PlayStation 2



www.thq.co.uk/wwe



По вопросам оптовых закупок
обращайтесь по тел. 787-0775

The names of all World Wrestling Entertainment television and live programming, team names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2004 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. © 2004 THQ Quakke Pacific, LLC. Used under license from THQ Quakke Pacific, LLC. JAWKS Pacific and the JAWKS Pacific logo are trademarks of JAWKS Pacific, Inc. Developed by Yuke's Co., Ltd. Yuke's Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Yuke's Co., Ltd. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Andre the Giant is a trademark owned by Andre Rodezinski, is licensed by CMLL worldwide and is used with permission.

Койоты

XS PROFILE

Жанр: Стратегия/RPG

Разработчик: Arise

Издатель: 1С

Дата выхода:

конец 2004 года

http://www.games.qc.ru/desert_law

Белорусский проект. Крепкий, как холодильник «Минск», и претенциозный, как батько Лукашенко. Мы — только за! Выжженные пустынные ландшафты, бензиновые войны, рыцари дорог и прочий постапокалиптический антураж. Игра использует ставший уже популярным движок «Блицкрига» и представляет собой стратегию с элементами RPG. Строительство исключено, добыча ресурсов отсутствует. Только бесконечная война!





Корсары II

XS PROFILE

Жанр: Pirate Sim

Разработчик: Акелла

Издатель: 1С

Дата выхода:

весна 2005 года

<http://www.akella.com/k2>

Главный «пиратский симулятор» на подходе! После долгих историй с переориентацией на потребности «Диснея», возрождением оригинального концепта, переработки геймплея и многократных переносов сроков выхода, настоящие «Корсары II» несут к нам на всех парусах.



Devil May Cry 3

PlayStation 2

Блондин в красном плаще с внешностью рок-звезды, двумя пистолетами и огромным мечом возвращается в одной из самых ожидаемых игр 2005 года для PlayStation 2. И у нас есть уверенность, что на сей раз Сарсом не сядет в лужу, как в случае с Devil May Cry 2.

Александр Лашин

Главная новость касательно третьей части игры Данте — ее будет делать та же студия, что и культовую первую. Деятели, трудившиеся над Devil May Cry 2, посланы лесом — и правильно. При общей концентрированной угарности второй итерации DMC, ей не хватало ни стиля, ни разнообразия, ни грамотного дизайна уровней. Теперь все будет почти по-прежнему.



Сожгите учебники по физике за 7 класс, прежде чем играть в DMC3.

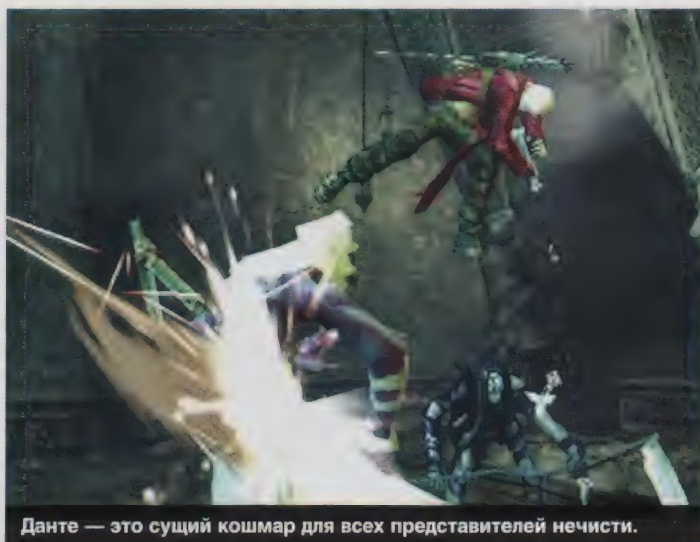
НИКАКИХ ДЕМО ДЛЯ БЕЛЫХ ЛЮДЕЙ

Японские геймеры уже имели счастье ознакомиться с геймплеем Devil May Cry 3 — играбельное демо прилагалось к коробкам японского издания Resident Evil: Outbreak. В свою очередь те, кто живет за пределами Японии, вынуждены ждать марта, ибо никаких демо для европейцев и американцев Сарсом выпускать не планирует.

«Почти» — потому что разработчики склонны к развитию собственных идей и совершенно не собираются мучить геймеров сплошной клаустрофобией. Ожидаются как глухие катакомбы, так и немелких размеров открытые пространства. Проблему дистанцирования от провальной Devil May Cry 2 новая старая команда решила более чем радикальным способом — игра не будет сиквелом DMC 2. Она будет приквелом первой DMC. Из прочих приятных особенностей грядущего блокбастера имеет смысл упомянуть новую систему развития умений. В начале игры доступен выбор одной из четырех специализаций, в соответствии с которыми и будут распределяться скиллы. Они сгруппированы следующим образом — стрельба, фехтование, акробатические трюки вроде пробежек по стенам и потолкам и оборона. Ко всему этому великолепию прилагается абсолютно новая система комбо-ударов и камера в духе Resident Evil 4.



Главный герой одевается у лучшего стилиста.



Данте — это сущий кошмар для всех представителей нечисти.



XS PROFILE

Жанр: **Action**
 Разработчик: **Capcom**
 Издатель: **Capcom**
 Дата выхода: **март 2005 года**
<http://www.capcom.co.jp/devil3/>

Kingdom Hearts II

PlayStation 2

За что мы полюбили оригинальную Kingdom Hearts? Уж точно не за игровую механику. С ней у проекта были явные проблемы. Но это не мешало игре быть милой. И немножко сопливой тоже — но куда ж без этого? А все благодаря тому, что Square Enix додумалась использовать в качестве «приглашенных звезд» диснеевских персонажей. В анимешной вселенной они смотрелись более чем оригинально.

Олег Иноземцев

Именно на персонажей и делается упор в KH II. Главные лица — все те же. Сора и его забавные спутники-оруженосцы — Гуфи с Дональдом — никуда не денутся. Увидим ли мы милашку Кайри, непонятно. Скорее всего, увидим. И скорее всего, ее появление — одна из главных тайн разработчиков. Ходят слухи, что ключевую роль в сюжете проекта будет играть Аурон, которому снова оказалось слишком тесно в рамках вселенной Final Fantasy X.

Так как количество известных и любимых народом диснеевских фильмов ограничено, Square Enix старается «расходовать» мультяшных героев экономно (а то ведь на третью часть сериала не хватит!). Но разработчики уже подтвердили, что мы сможем посетить замок Красавицы и Чудовища и пообщаться... с Красавицей и Чудовищем.

Понимая, что боевая система в первой части сериала была далека от идеала, Square Enix в срочном порядке доводит ее до ума. Укрощает камеру, делает более удобной систему наведения, изобретает новые приемы. Сора вот теперь сможет «сливаться» (даже не спрашивайте...) с другими членами партии, чтобы становиться сверхчеловеком.

Пока складывается впечатление, что «того же самого» в Kingdom Hearts II будет куда больше, чем чего-то нового. Ну и ладно. Лишь бы милость и веселость никуда не делись.



Повзрослев, Сора стал еще больше походить на Тидуса из FFX.



Заколдованные хоббиты идут в атаку!



Дональд, орущий на Гуфи по-японски...



Персонажи похорошели почти до безобразия.



Если это не Кайри, то мы отказываемся играть в Kingdom Hearts II.

НЕЖНЫЙ ВОЗРАСТ

Судя по скриншотам, Сора — главный герой сериала — стал немного взрослее. Если раньше на вид ему было лет 12, то теперь — явно перевалило за первые полтора десятка. Если так, можно ожидать, что и другие герои (те, которые люди, а не мультяшки) станут чуть взрослее. Впрочем, в случае с анимешными персонажами судить о возрасте по их виду, как правило, очень трудно.

XS PROFILE

Жанр: Action/RPG
Разработчик: Square Enix
Издатель: Square Enix
Дата выхода: Сентябрь 2005 года
<http://www.square-enix.com>

Tekken 5

PlayStation 2

Если Namco и Sega анонсируют когда-нибудь проект Virtua Fighter vs. Tekken, игровая общественность лишь пожмет плечами. Созданный некогда как более поповая альтернатива Первому Трехмерному Файтингу, сериал Tekken потихоньку дозволюционировался почти до полного сходства с Virtua Fighter. Последний тоже не терял времени даром, медленно, но верно становясь доступнее для широких масс.

Михаил Судаков

Вобще, шаги в сторону приближения к «виртуафайтерным» идеалам можно только одобрить. Вот, например, компания наконец-то удосужилась изрядно переработать анимацию бойцов, сделав ее более плавной и реалистичной. Не то, что раньше. Число же бойцов в Tekken 5 выросло до тридцати одного — ровно

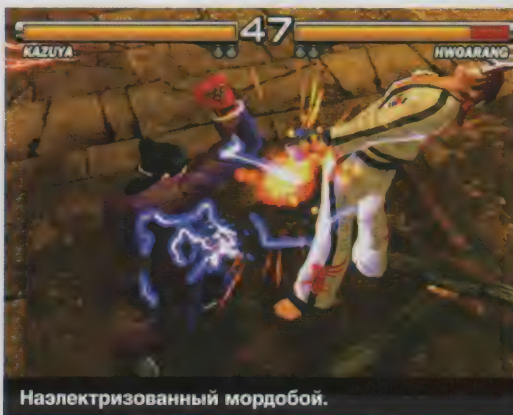
на десять больше, чем в предыдущей части. Среди них по-настоящему новыми являются лишь ниндзя Raven, откровенно слизанный с Уэсли Снайпса; Асука Казамы, чей стиль явно берет истоки в айкидо; и мастер кенпо Фенг Вей. Джека-5 за новичка считать не стоит — уж очень похож на всех своих предшественников с меньшими порядковыми номерами. Из привычных персонажей в игре вряд ли появится лишь Хейхати — во вступительном ролике он погибает, не справившись с целой армией Джеков. Однако очень сомнительно, что Namco решила пустить в расход такого бойца — он почти наверняка объявится в бонусных персонажах.

Что до визуального ряда, то при взгляде на Tekken 5 вновь возникают ассоциации с Virtua Fighter 4. Плоские арены и графика примерно того же уровня, да еще и некоторая интерактивность. И пусть сериал не всегда выглядел на пять баллов, сейчас почему-то не хочется сомневаться в способностях программистов и дизайнеров выжать из PlayStation 2 все соки.



ФИЛЬМ TEKKEN — ПОКА БЕЗ ЛИЦА

Пока Namco доделывает пятую часть игры и уже задумывается о шестой, режиссер Чарльз Стоун III и сценаристы «Без лица» Майк Уэрб и Майкл Коллири корпят над экранизацией сериала. Если верить их обещаниям, в итоге должно получиться нечто похожее на классический фильм Enter the Dragon с Брюсом Ли, только на порядок реалистичнее. Бюджет картины около \$60 млн., так что режиссер не постесняется пригласить на главные роли известных актеров. Речь в свое время заходила даже о Джете Ли и Джеки Чане, однако до каких-либо окончательных соглашений дело так до сих пор и не дошло.



XS PROFILE

Жанр: Fighting

Разработчик и издатель: Namco

Дата выхода: 22 февраля 2005 года

<http://www.tekken-official.jp>

TimeSplitters: Future Perfect

PlayStation 2

Xbox

GameCube

TimeSplitters всегда был странным сериалом. Даже если смотреть на него исключительно как на многопользовательскую забаву. Теперь же, когда разработчики решили улучшить сингл, проект получается и вовсе не от мира сего.

Олег Иноземцев

В принципе, разработчики не говорили о намерениях радикально изменить синглплеер в игре, являющейся третьей частью одного из главных консольных многопользовательских шутеров. Но об этом косвенно свидетельствуют некоторые факты. Так, теперь мы будем играть исключительно за Кортеза. Если вы еще незнакомы с этим в высшей степени странным субъектом, знайте: это хорошая новость. Совершенно очевидно, что история TimeSplitters: Future Perfect в очередной раз замешана на путешествиях во времени. Иначе и быть не могло, учитывая то, какое удовольствие получает от них Кортез. В одном из эпизодов он встречает себя из будущего и получает от себя же ключ от двери. Воспользовавшись им, он из будущего должен вернуться в прошлое, разыскать там себя и передать себе тот же самый ключ, напомнив себе в прошлом сделать то же самое в будущем. Как видите, Кортезу действительно есть отчего любить все эти игры со временем.

Однако сюжет сюжетом, а TimeSplitters публика всегда любила в первую очередь за экшн. И с этим все будет в полном порядке — ну, не разучилась же Free Radical делать хорошее мясо! Да и всякого добра — оружия, персонажей, уровней и т.п. — станет не в пример больше, чем раньше. А вот о качественном скачке никто не говорит. Но расстраиваться не стоит. По крайней мере, пока.

XS PROFILE

Жанр: Action

Разработчик: Free Radical Design

Издатель: EA Games

Дата выхода: март 2005 года

<http://www.freeradical-design.com>

Этот девайс на руке Кортеза не раз спасет ему жизнь.



В лучших традициях «Рэмбо»: вертолет ничто против поезда, на котором едет вооруженный автоматом человек.



Монстры в TimeSplitters никогда не отличались свирепым видом.

ДУМАЙТЕ САМИ

Так как Free Radical Design уже успела продемонстрировать Future Perfect прессе, о некоторых аспектах игры можно судить уже не только по словам разработчиков. Например, об искусственном интеллекте, который пока производит самое удручающее впечатление. У Free Radical, конечно, есть еще время исправить ситуацию, но станут ли создатели игры этим заниматься, учитывая, что приоритетным для них остается мультиплеер?

Metroid Prime 2: Echoes

GameCube

Залихватский Metroid Prime, выпущенный Retro Studios из классической плоской стрелялки, пришелся по душе не только фанатам оригинала. В кратчайшие сроки анонсированный и почти уже выпущенный, сиквел до боли похож на своего предшественника — по графике, стилистике, управлению и прочему.

Михаил Судаков

С другой стороны, именно боязнь быть обвиненными в незаконном клонировании побудила Retro Studios пойти на серьезные изменения в игровом процессе. Сюжет заносит главную героиню — закованную в бронекостюм Самус — на планету Аэтер, которая существует в двух ипостасях: светлой и темной.

На описание первой не стоит тратить места — изменений тут минимум. Иное дело — темное измерение, в которое Самус проникает через порталы. Здесь правит бал тотальная нехватка света и ядовитость воздуха. Фактически, без ущерба для здоровья, главная героиня может перемещаться лишь по пятнам света, которые создают особыми кристаллами. Некоторые сияют постоянно, создавая этакий защитный барьер, а другие требуют активации путем снайперского выстрела. Нравится вам это или нет, но изрядная часть MP2 будет проходить именно в таких прыжках от света к свету.

Серьезно подошли разработчики к боекомплекту Самус. Мало того, что основная масса вооружения из первой части игры останется при девушке, так теперь еще придется привыкать к двум разновидностям пушек. «Светлое» оружие отлично действует на «темных» врагов и препятствия, а «темное», соответственно, наоборот. Такое разнообразие можно лишь поприветствовать — палить из всех пушек куда веселее, когда их, пушек, навалом.



Сюжет заносит главную героиню, закованную в бронекостюм Самус, на планету Аэтер.



Примерно так видят мир насекомые. Try it!



А в глазах — круги.



Самус зрит в корень.

XS PROFILE

Жанр: FPS
Разработчик: Retro Studios
Издатель: Nintendo
Дата выхода: 15 ноября 2004 года (Япония)
<http://www.metroid.com>

КАТИ ШАРЫ!

Мультиплеер Metroid Prime окажется мало похожим на другие игры. Изначально всем игрокам доступен Morph Ball, так что именно в этой шарообразной форме они будут проводить большую часть времени. Себя любимого даже можно погрузить в специальную пушку и выстрелить — не на Луну, конечно, но в какую-нибудь труднодостижимую область уровня. При этом все несчастные, которые попадутся на пути, мгновенно распрощаются с жизнью.

Massive Assault: Phantom Renaissance

PC

Лучше аддона к отличной стратегической игре может быть только сиквел отличной стратегической игры. Видимо, так решили в WarGaming.net, откладывая релиз Phantom Renaissance и объявляя, что с этого момента игру следует считать полноценным продолжением оригинальной Massive Assault.

Александр Лашин

Впрочем, для смены статуса МА: PR были вполне веские основания. Количество всевозможных усовершенствований, обновлений и дополнений на каком-то этапе превысило привычные для expansion pack'ов границы.

В новой части переделано практически все, начиная с графического движка и моделей и заканчивая искусственным интеллектом. Разработчики заверяют, что при тестировании нового AI серьезные специалисты по Massive Assault слили свои deathmatch'и компьютерному противнику. В то же время легкий уровень сложности стал действительно легким, ненапряжным и расслабляющим.

Еще одно мощное нововведение — сюжет. Две большие кампании, по одной на каждую из противоборствующих сторон. Разработчики обещают интригующую историю, оказывающую непосредственное влияние на ход игры. То есть миссии не сводятся к банальному уничтожению противника, а изобилуют всевозможными неожиданными поворотами, и зачастую содержат сразу несколько заданий.

Разумеется, никакой стратегический сиквел невозможен без новых юнитов, зданий, типов местности и прочих вещей такого плана. В Phantom Renaissance этого добра более чем достаточно.



В новой части переделано практически все, начиная с графического движка и моделей и заканчивая искусственным интеллектом.



Все войны из-за женщин.



Создается иллюзия, что перед тобой стратегия в реальном времени. Нет. Это походовая игра.

ГЛАС НАРОДА УСЛЫШАН

При разработке Massive Assault: Phantom Renaissance разработчики учли как пожелания многочисленных поклонников, так и мнения о сильных и слабых сторонах игры, отмеченных в рецензиях журналистами. Сильно помогло в этом и единодушие прессы по поводу того, что в Massive Assault получилось удачно, а что — не очень. Так что нововведения сиквела по идее не должны оставить никого неудовлетворенным.

XS PROFILE

Жанр: Пошаговая стратегия

Разработчик: WarGaming.net

Издатель в России: Акелла

Дата выхода:

I квартал 2005 года

<http://www.phantomrenaissance.com/>

НОВОГОДНИЕ ПОДАРКИ

КАК СДЕЛАТЬ ПРИЯТНО СЕБЕ И ДРУГИМ

(И СКОЛЬКО ЭТО СТОИТ)

Редакция в шоке — совершенно неожиданно нагрянул Новый год. Топчется у порога, грозит коллективными пьянками, домашними салатами и отвратительными «капустниками» по подавляющему большинству каналов центрального телевидения. Единственное, что радует, — приятная обязанность дарить подарки. Только тем и спасаемся. XS подготовил для вас путеводитель по всяческим полезным в хозяйстве вещичкам, которые нестыдно презентовать в связи с намечающимися торжествами. Если же дарить вы никому ничего не собираетесь — не отчаивайтесь и подарите что-нибудь себе. Тоже, в целом, не самый плохой вариант. Ну, а потом уж приступайте к чертовому салату оливье.

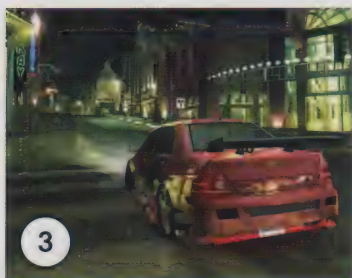
ЛУЧШИЙ ПОДАРОК ВЛАДЕЛЬЦУ PLAYSTATION 2



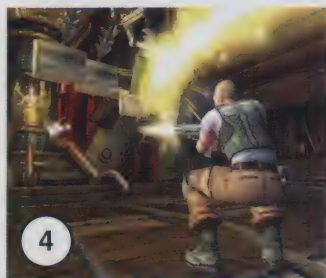
1



2



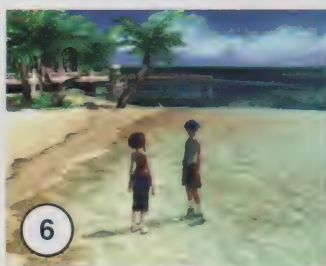
3



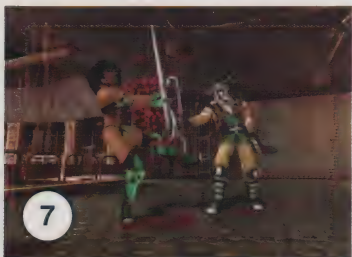
4



5



6



7



8

1 Prince of Persia: Warrior Within

Warrior Within — это наглядное доказательство того, что философия Prince of Persia отнюдь не ограничивается беготней по стенам и прыжками через ямы с шипами. Она включает в себя еще и отрубание голов и выпускание кишков. Если кто не знал...

2 Burnout 3: Takedown

Самая быстрая аркадная гонка в истории. Если вы думаете, что не боитесь виртуальных аварий на скорости в 300 виртуальных километров в час, значит, Burnout 3 вы еще не видели.

3 Need for Speed Underground 2

Need for Speed Underground 2 — это не только про уличные гонки, но и про уличную жизнь уличных гонщиков. Крутые тачки, похотливые девки, витающие в воздухе понты. Добро пожаловать в андеграунд!

4 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Оказывается, если героя обычного шутера надеть экстрасенсорными способностями, может получиться шутер совсем уже и не обычный. Всю жизнь мечтали воспылнить кого-нибудь взглядом? Вот вам учебное пособие.

5 Grand Theft Auto: San Andreas

Иметь столько свободы, сколько у вас будет в San Andreas, просто вредно. Разработчики не только убивать и грабить, но даже толстеть и худеть вам разрешили. Но на дворе ведь 90-е... Все так и должно быть.

6 Star Ocean: Till the End of Time

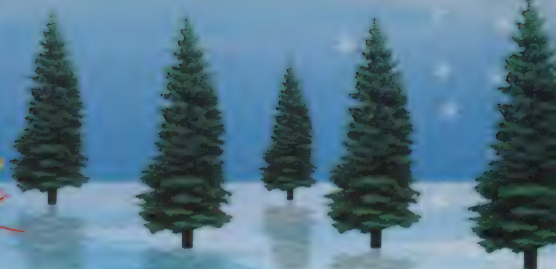
JRPG должны быть именно такими, как новый Star Ocean: с нереально эпическим сюжетом, обворожительными с ног до головы девочками и правильными (то есть real-time'овыми и не случайными) битвами. Пусть конкуренты завидуют.

7 Mortal Kombat: Deception

Ответственно заявляем: кровищи стало еще больше. А чего тут еще надо-то? Возможность менять боевые стили осталась. Скорпион все так же крут. Плюс разработчики добавили с десяток игровых режимов.

8 Jak 3

Платформер, в котором вам нужно прыгать лишь по минимуму, а в основном — ломать, крушить и рвать на части. Это добрая и поучительная игрушка Jak 3. Если кому интересно, Джек все такой же ма-чо, как и раньше.



PLAYSTATION 2: ПОДАРОЧНЫЕ КОМПЛЕКТЫ

\$200



PlayStation 2 + Prince of Persia: The Sands of Time
PlayStation 2 + Sonic Heroes
PlayStation 2 + Mortal Kombat: Deadly Alliance
PlayStation 2 + «В поисках Немо»

Покупать PlayStation 2 имеем смысл не в «голом» виде, а в комплекте с хорошей, проверенной игрой. Вот четыре варианта комплектаций, которые нам кажутся оптимальными. Prince of Persia: The Sands of Time — классический экшн, который должен быть в коллекции у каждого. Нужно что-нибудь более детское? Sonic Heroes придется «ко двору» как нельзя лучше. Любители кровавого мордобоя оценят Mortal Kombat: Deadly Alliance, а для самых маленьких идеально подойдет «В поисках Немо».

PLAYSTATION 2: КРУТИ БАРАНКУ



Logitech Driving Force Pro

Цена: \$170

Самый пафосный руль для PlayStation 2. Поворот на два с половиной оборота, стальные подшипники, чувствительные педали газа и тормоза, рычаг последовательного переключения передач, противоскользкое покрытие, оптический датчик. Идеально заточен под игры серии Gran Turismo.

Evo Sport GT Wireless Racing Wheel

Цена: \$100

Беспроводное устройство с регулируемой чувствительностью и системой Active Torque, эмулирующей ощущения от настоящего автомобильного руля. Переключение передач и педали газа и тормоза, разумеется, включены.

Logitech Rally Vibration Feedback Wheel

Цена: \$70

Недорогой, но, что называется, эффективный руль с регулируемой чувствительностью управления, 12 кнопками, выдвижным наколенным креплением, рычагом управления на самом устройстве и педалями газа и тормоза.



PLAYSTATION 2: КОНТРОЛЛЕРЫ

Logitech Extreme Action Controller

Цена: \$30

Стильный геймпад с рукоятками из натуральной кожи, золочеными контактами разъемов, трехметровым кабелем и функцией «Турбо».



Logitech Cordless Action Controller

Цена: \$50

Беспроводной геймпад, использующий технологию передачи данных на частоте 2.4 ГГц. Хватит уже путаться в шнурах.

Fountech AirStyle W-Shock2 900Mhz Wireless Controller

Цена: \$50

Альтернатива беспроводному контроллеру от Logitech. Выбирайте то, что вам больше нравится.



Pelican AfterGlow PRO Controller

Цена: \$30

Светится в темноте, логотип переливается разными цветами, шнур длинный, вставки — резиновые. И стоит недорого.



КЛАССИКА ДЛЯ PLAYSTATION 2

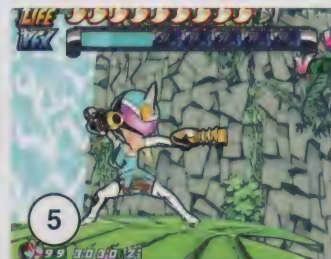
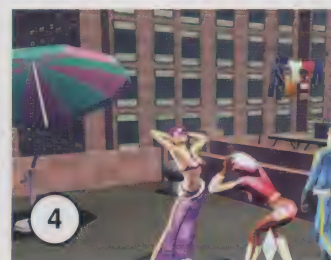
Отличный бюджетный вариант, позволяющий по сниженной цене купить пусть и не новую, но настоящую классическую игру. И знать, что никто не будет разочарован. Со своей стороны можем порекомендовать следующие позиции, что называется, на любой вкус:

Soul Calibur II
Grand Theft Auto: Vice City
Sonic Heroes
Lord of the Rings: Return of the King
«В поисках Немо»
Need for Speed: Underground
Mortal Kombat: Deception



ЛУЧШИЙ ПОДАРОК ВЛАДЕЛЬЦУ GAMESUBE

- 1 **Pikmin 2**
Как, вы еще не разводите пикминов? Не водите за собой стада этих «морковных» человечков и не используете их для решения насущных проблем? У вас еще есть время одуматься. Потому что новый урожай пикминов уже созрел.
- 2 **Viewtiful Joe 2**
Самый стильный платформер тысячелетия может позволить себе немного консерватизма. Viewtiful Joe 2 — почти точная копия первой части. Зато помимо супергеройского Джо вы теперь сможете управлять еще и мегаобворожительной Сильвией.
- 3 **Metroid Prime 2: Echoes**
При том что Metroid Prime 2 сохранил все очарование первой части, игра порадует вас еще и многопользовательским режимом. Причем мультиплеер получился такой, что его не грех и на вечеринках погонять.
- 4 **Paper Mario: The Thousand-Year Door**
Ролевая игра про Марио стоит того, чтобы ее купить, уже потому, что это ролевая игра про Марио. Если ваша любовь к этому водопроводчику еще не дошла до стадии буйного фанатизма, The Thousand-Year Door станет последней каплей.
- 5 **The Urbz: Sims in the City**
Как и The Sims, The Urbz приведет в восторг лишь строго определенную аудиторию. А именно — девочек-подростков. У вас есть младшая сестра? Этот симулятор переодевания и походов по ночным клубам наполнит ее жизнь новым смыслом.



ЛУЧШИЙ ПОДАРОК ВЛАДЕЛЬЦУ GAME BOY ADVANCE



- 1 **Sonic Advance 3**
Sega додумалась до гениального: если Соник будет бегать по уровням не один, а с кем-нибудь из друзей, игра будет едва ли не вдвое интереснее. В остальном Sonic Advance 3 — это все тот же уже привычный драйв.
- 2 **Advance Guardian Heroes**
Advance Guardian Heroes, кажется, создана специально для тех, кого мучает ностальгия по играм Treasure на Saturn и Genesis. Неподражаемые герои, чумовые драки и в меру дурацкий сюжет — отчего не любить такую игру?
- 3 **Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon**
Shining Force на GBA почти так же хороша, как и в свое время на Sega Genesis. Если Fire Emblem давно пройдена, а вы все еще жить не можете без хороших пошаговых RPG, можете больше ничего не искать.
- 4 **Astro Boy: Omega Factor**
Иногда бывает полезно отвлечься от Марио и Соников. Например, чтобы сыграть в сумасшедший платформер, где главную роль исполняет супермодный супермальчик, которому, строго говоря, уже исполнилось лет 50.
- 5 **Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force**
Apprentice of the Force ценна не только тем, что позволяет размахивать световым мечом вдали от домашних консолей, но еще и тем, что сюжет игры охватывает все три оригинальных эпизода саги. Рекомендовано как учебное пособие.



ЛУЧШИЙ ПОДАРОК ВЛАДЕЛЬЦУ РС

1 Half-Life 2

Вы, наверное, пару раз слышали про эту игру. Valve сделала неплохой сиквел к неплохому FPS, вышедшему в конце прошлого века. Разработчики, конечно, новички, но не судите строго. Скорее всего, игра вам понравится.

2 The Sims 2

Симы научились любить друг друга по-взрослому, рожать, стареть и умирать. Мощно! В игре столько контента, что даже здоровым людям должно быть интересно. Ну, а уж 13-летним фанатам серии...

3 Need for Speed Underground 2

В первой части Need for Speed Underground жизнь в андеграунде была ненастоящей. Настоящей она стала только во второй. Здесь вы наконец-то останетесь один на один с ночным городом и сможете сами устанавливать правила игры.

4 FIFA Football 2005

Чтобы в очередной раз убедить нас, что «FIFA Football-следующая» лучше, чем «FIFA Football-предыдущая», EA добавила великолепный карьерный режим и совершенно новую систему контроля мяча. И убедила.

5 Alexander

Для стратегов уже одно то, что над Alexander работает GSC Game World, должно быть достаточной рекомендацией для покупки. Но если кому этого мало, на коробке большими буквами написано: «Первая в СНГ игра по голливудской лицензии». Врут, конечно, — первой были «Пираты Карибского моря». Но достоинств игры это не умаляет.

6 Космические рейнджеры 2

Благодаря некоторым нововведениям, «Космические рейнджеры 2» — это уже не только суперкомплексная космическая пошаговая стратегия и RPG, но местами еще и RTS. Master of Orion такое и не снилось.

7 Warhammer 40.000: Dawn of War

На фоне современных замороженных RTS Dawn of War смотрится очень выгодно. Потому что позволяет вам забыть об экономике, формациях и прочей дребедени и просто весело гонять орков в космосе.

8 Scrapland: Хроники Химеры

Стебовый футуристический техно-триллер про зверские убийства роботов — такое мог сделать только Американ МакГи. Получилось стебово и футуристично. Поклонники творчества сумасшедшего дизайнера выстраиваются в очереди.

9 Сталинград

Исторической достоверности в стратегиях слишком много не бывает. Спорим, вы еще не знаете наизусть имена командиров всех экипажей танков, воевавших под Сталинградом? Поиграете в «Сталинград» — восполните этот досадный пробел.





1

ЛУЧШИЙ ПОДАРОК ВЛАДЕЛЬЦУ ХВОХ

1

Halo 2

Даже если у вас нет Xbox Live, эту игру нужно купить. Ее нужно купить, даже если у вас нет Xbox. И даже если вы понятия не имеете, что такое Halo, ее все равно нужно купить. Потому что ничего лучше вы не увидите еще много лет.



2

2

Burnout 3: Takedown

Оказывается, прийти к финишу первым в гонке может быть отнюдь не главным удовольствием. Когда во время заезда вам позволяют таранить оппонентов без ограничений, глаза наливается кровью, а все остальное отходит на второй план.



3

3

Fable

Даже в MMORPG вам не дадут так разодеть и украсить своего героя, не позволят заниматься сексом и жениться так часто и не разрешат перерезать столько невинных NPC. Дети до 6 лет узнают из Fable много нового об этой жизни.



4

4

Full Spectrum Warrior

Это не командный шутер. Это RTS. Не верите — сыграйте. Более вдумчивый симулятор военных действий себе трудно даже представить. Суровая и бескомпромиссная игра. Только для настоящих сержантов!



5

5

Ninja Gaiden

Рядом с ниндзя по имени Рю любой Сэм Фишер покажется неуклюжим и неповоротливым. Никто не бежит по стенам и не отрывает руки-ноги-головы с такой грацией. Лучшее, что когда-либо делала Team Ninja. Сиськи в игре, кстати, тоже есть.

ДЖЕНТЛЬМЕНЫ ПРЕДПОЧИТАЮТ...

\$230



Хбох: зимний вариант

Черный гроб Xbox — это банально. Зимняя расцветка Xbox Crystal — это уже интереснее. Глядя на «светлый» вариант приставки от Microsoft, желание приобрести ее появляется даже у тех, кому Xbox, в общем-то, по барабану.

GAME BOY ADVANCE SP: СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИЗДАНИЯ

\$120



GBA SP Platinum GBA SP Famicom Edition

Nintendo DS и PSP, конечно, уже на подходе. Но пока можно обойтись и старым-добрым Game Boy Advance SP. Помимо стандартных расцветок обратите внимание на расцветки «нетрадиционные». Здесь мы можем порекомендовать Game Boy Advance SP Platinum и Game Boy Advance SP Famicom Edition.

ИМИДЖ С ОСТРЫМИ УГЛАМИ

\$460

Pantech GI100

Если вы не влюбитесь в этот телефон при первом же взгляде на упаковку, то стоит пересмотреть свое отношение к имиджу. GI100 — стильный до мозга костей «кореец» нового поколения: с угловатым дизайном, подарочной коробкой, больше подходящей для ювелирных изделий, и ноу-хау Pantech — идентификацией владельца по отпечатку пальца. Все остальное — мелочи, поскольку такие вещи покупаются не для туристических походов на Вуоксу, а с целью выделиться из толпы. В крайнем случае, у вас в кармане всегда будет пара лишних тем для разговоров с друзьями.



МИЛЫЙ, МОЩНЫЙ И НЕДОРОГОЙ

\$200

Acer N10

Вот уже несколько месяцев прошло с момента выпуска новой серии карманных компьютеров Acer на базе Windows Mobile 2003SE. Между тем, предыдущее поколение наладонников может стать недорогим подарком для начинающего пользователя. В данной модели были воплощены все достижения прошлых лет — 300 МГц процессор, 64 Мб встроенной памяти, а также незначительные размеры корпуса КПК. И ежели VGA-дисплей для вас не главное, обратите внимание на бюджетный N10.



КЛАССИКА НА УШАХ ОТ SENNHEISER

\$340

Sennheiser HD-650

В прошлом году немецкая компания Sennheiser опубликовала пресс-релиз о выпуске новой модели наушников топ-класса с незамысловатым названием HD-650. В настоящее время данную модель можно с легкостью обнаружить в свободной продаже. Наушники изготовлены в строгом классическом стиле и выполнены по принципу открытого типа. Само собой, HD-650 воспроизводят качественный и достаточно натуральный звук.



"ЧУВСТВИТЕЛЬНЫЙ" МОБИЛЬНИК

\$230

Philips 755

На кого рассчитан 755-ый, не совсем понятно. С одной стороны, оригинальное коммуникационное решение для ленивых, с другой — портативная художественная студия. К какой бы из этих групп вы не относились, Philips 755 найдет, чем привлечь ваше внимание. Есть желание быстро нацарапать трехбуквенное послание без лишней возни с клавиатурой? Пожалуйста. Хотите превратить свой автопортрет в постер «Wanted» из вестернов 60-х? Нет проблем. Сенсорный экран и встроенный графический редактор способны на многое. Останется лишь покопаться в остатках собственной фантазии.



МЕНЬШЕ НЕ БЫВАЕТ

\$450

Panasonic X60

Отказавшись от попыток угнаться за лидерами в плане технологий, Panasonic нашла свою фишку — уменьшение размеров корпуса. Вооружившись X60, вы вряд ли отпугнете даже младенца. Зато сможете поместить десяток аналогичных телефонов в стандартном кармане. Подобные дизайнерские изыски впору включать в джентльменский набор рядового шпиона, благо в этом спичечном коробке нашлось место даже для камеры и диктофона. Иными словами, перефразируя известный коммерческий слоган, «если найдете меньше, мы вернем вам деньги».





УЛЬТРАНИЗКОЕ ВРЕМЯ ОТКЛИКА ОТ BENQ

\$500



BenQ FP783

Первое, что бросается в глаза — экстравагантная внешность и оригинальный дизайн BenQ FP783. Монитор отлично впишется в интерьер гостиной, детской или же станет центральной достопримечательностью комнаты технически подкованного пользователя. Обратите внимание на 17-дюймовую панель FP783, главным достоинством которой является небывалая цветопередача вкупе с низким временем отклика пикселя 12 мс!

СТИЛЬ И ТЕХНИКА LG

\$654



LG L1920P

Сказать по правде, L1920P выглядит просто фантастически — хромированная стойка, серовато-серебряный корпус, миниатюрные клавиши притягивают и завораживают взор. Также следует отметить и технические достоинства монитора, которых — уж поверьте — немало. Данная модель оборудована как аналоговым, так и цифровым интерфейсом, кроме того оснащена и встроенным USB-концентратором. Впечатляют показатели контрастности и яркости 19-дюймовой матрицы — 700:1 и 300 кд/м².

СКРОМНОЕ ОБОЯНИЕ 172-ОГО

\$550



Samsung SyncMaster 172X

Жидкокристаллическая панель SyncMaster 172X обладает превосходным временем реакции пикселя 12 мс, а также отличными показателями контрастности (500:1) и яркости (270 кд/м²). Обработал и фирменный дизайн компании Samsung, благодаря которому 17-дюймовый монитор с легкостью можно принять за 19-дюймового собрата. Единственное, что может умереть пыл обрадованного читателя — так это посредственные углы обзора картинки 160°/140°.

АКУСТИКА ДЛЯ ЭСТЕТА

\$170

Jet Balance JB-641



Всего год назад на российский рынок вышел новый бренд компьютерной акустики JetBalance, сразу заявивший о себе оригинальным и неповторимым дизайном. Среди продукции JetBalance есть классические модели, которые приживутся в любой обстановке, но именно JB-641 станет той вещью, не обратит внимание на которую будет невозможно. Дизайн этой акустики формата 5.1 эксцентричен, очевидно, что он далеко не каждому придется по вкусу, поэтому будьте осторожны, выбирая JB-641 в качестве рождественского подарка.

АКУСТИКА В СТИЛЕ «ХАЙ-ТЕК»

\$90–170

Creative I-Trigue



Недавно выпущенная компанией Creative серия акустических систем I-Trigue совмещает в себе стиль, достойное качество звука и умеренную цену. Как видно на фото, колонки выполнены в модном для компьютерной техники стиле «Хай-Тек», в дизайне которых широко применяются округлые формы и расцветка под алюминий. I-Trigue можно сравнить с торпедой гоночного автомобиля или элементом космического корабля. Розничная же цена зависит от выбранной вами комплектации: доступны варианты от 2.1 (2 колонки + сабвуфер) до 5.1 (5 колонок + сабвуфер), обеспечивающего погружение в мир качественного трехмерного звука.



КОГДА МАШИНА — ЭТО СЛИШКОМ,
А МОБИЛЬНИКА МАЛО

\$300



Управляемый Robosapien

Если у ваших друзей из полезного есть все, что можно придумать за полчаса ковыряний в мозгу, вы можете пойти на отчаянный шаг и подарить им что-то... оригинальное. На эту роль отлично подойдет Robosapien от Магазина Удивительных Вещей. Гарантируем, что вряд ли хоть кому-то из ваших приятелей в здравом уме приходила мысль приобрести пластмассового человечка, умеющего танцевать, прыгать, двигать предметы, бросаться вещами и демонстрировать приемы кун-фу. Кто знает, на что еще способно это чудовище, ко всем своим прочим недостаткам еще и программируемое? Одно очевидно: успех вам будет гарантирован.

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 8x4
ОТ ASUS

\$100

ASUS DRW-0804P/D

Оптический мультимедийный привод DRW-0804P/D от компании ASUS способен записывать диски стандарта DVD-/+R на скорости 8x, а DVD-/+RW — на 4x. В основе описываемого рекордера лежит начинка от Pioneer, а точнее — от модели с тривиальным названием DVR-107. Что и говорить, качество ASUS и передовые технологии Pioneer делают данную модель лакомым кусочком в разгар новогоднего праздника.



УЛЬТРАТОНКИЙ LITE-ON

\$110



Lite-On SDW-431S

Данная модель примечательна по двум причинам — благодаря громкому имени производителя и внешнему исполнению форм-фактора slim. Подобное устройство, без сомнения, пригодится владельцу ноутбука и в случае необходимости подсоединяться к компьютеру через USB 2.0. Однако портативность и миниатюрность размеров отразились на функциональности привода: SDW-431S способен записать рядовую DVD+R болванку на четырехкратной скорости, а DVD-R/+RW всего лишь на 2x.

ГРАФИЧЕСКИЙ АДАПТЕР
КЛАССА «КРУЧЕ НЕКУДА»

\$650

ASUSTeK EAX800XT

Для достижения максимальной производительности и качества графики как в сегодняшних играх, так и в тех, что выйдут в течение следующего года-двух, отлично подойдет это hi-end решение от компании ASUSTeK. Видеоплата основана на самом мощном чипе компании ATI — Radeon X800XT с частотой 500 МГц. Карта также снабжена 256 Мб памяти стандарта GDDR 3 с частотой 1000 МГц. В комплекте идет более 10 дисков с современными играми, программами для работы с графикой, видео и утилитами для разгона.



ВЫСОКАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ
ЗА УМЕРЕННЫЕ ДЕНЬГИ

\$300

Albatron 6800

Ядром этого графического адаптера является чип компании nVIDIA из последней серии GeForce 6. Данная плата является оптимальным решением в своем классе: с одной стороны, на ней установлен очень мощный видеопроцессор и достаточный объем памяти, но она лишена многих, не влияющих на скорость, аксессуаров и приложений, ощутимо повышающих стоимость карты. Производительности Albatron 6800 хватит для комфортной игры на протяжении еще нескольких лет и установить ее можно абсолютно в любой компьютер, когда графические адаптеры уровня hi-end требуют мощнейшего блока питания, дабы удовлетворить свои нескромные запросы электроэнергии.





ДЛЯ ЧИСТЫХ РУК И КРАСИВЫХ ГЛАЗ

\$335



Nokia 7200

Может ли женский телефон быть цвета отличного от красного и не иметь форму пудреницы? Nokia отвечает положительно. В модели 7200 и без того есть все, что прекрасный пол оценит по достоинству: оригинальный и очень «мягкий» дизайн корпуса, сочные краски дисплея, практически идеальное ПО, радиоприемник и даже небольшой чехольчик из того же материала, что и бархатные вставки на крышке. Не хватает только календаря «проблемных дней» и зеркала. Впрочем, это, как ни странно, еще и телефон, и столь несущественные недостатки ему вполне простительны.

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ЦЕНТР В КАРМАНЕ

\$600

Creative Zen Portable Media Center

Это устройство умеет практически все: проигрывать видеоролики и аудиофайлы, показывать цифровые фотографии, тексты и многое другое. Благодаря встроенному жесткому диску на 20 Гб, на него можно записать тысячи изображений, пару десятков фильмов или музыкальных композиций. Встроенного аккумулятора хватает на 7 часов непрерывного просмотра видео или на 22 часа прослушивания аудио. Creative



Zen Portable Media Center пригодится и в дальней поездке, и на рабочем месте, и просто как переносной фотоальбом.

ЛУЧШИЙ ПОДАРОК ДЕВУШКЕ

\$130-230

iRiver n10

Вряд ли вам удастся найти лучший подарок для современной девушки — iRiver n10 настолько мал, что его можно носить на тоненькой цепочке на шее — он одновременно будет выполнять функцию продвинутого MP3-плеера и стильного украшения. В продаже встречаются версии с объемом встроенной памяти от 128 до 512 Мб, чего вполне достаточно для записи нескольких сотен песен. Подключить его к компьютеру сможет даже ребенок — достаточно лишь вставить USB-шнур в соответствующий разъем.



BLUETOOTH-КЛАВИАТУРА И МЫШЬ

\$300



Logitech DiNovo

На сегодняшний день это самая дорогая и самая высокотехнологичная клавиатура из всех, встречающихся в широкой продаже. DiNovo поставляется в комплекте с беспроводной мышкой и отдельным цифровым блоком — все устройства подключаются к контроллеру Bluetooth, что обуславливает простоту настройки, высокую скорость обмена данными и дополнительные возможности: например, с помощью DiNovo можно установить связь с любым Bluetooth-совместимым устройством, и для этого вам не придется покупать специальный адаптер для компьютера. Не стоит описывать внешний вид этой клавиатуры: достаточно посмотреть на фотографию и решить, стоит ли эта штука трех сотен американских рублей или нет.

ПЕРВАЯ В МИРЕ ЛАЗЕРНАЯ МЫШЬ

\$90

Logitech MX1000

Порадуйте настоящего геймера первой в мире мышкой на основе лазерной технологии. Logitech MX1000 обладает в 20 раз лучшей чувствительностью, нежели любая оптическая мышь, что критически важно для профессиональных игроков — в жесткой схватке на бесконечных полях виртуальных баталий нет времени задержкам, манипулятор должен со 100%-ной точностью и скоростью передавать в компьютер движения руки. Стоит сие удовольствие весьма приличных денег: за эту же сумму можно купить, например, 9 мышек с колесиком и проводом, но обладатель MX1000 уже не сможет пересечь на что-то более простое, чем это лазерное чудо техники.



СТИЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР

\$700

MSI MEGA 180 Deluxe

Если человек, которому вы хотите сделать хороший подарок на Рождество, увлечен компьютерами, но нереальная производительность AREA 51 ему совершенно не нужна, обратите внимание на Barebone-



системы компании MSI. Внешне они напоминают стильные музыкальные центры, и, собственно, отчасти ими и являются. Без загрузки операционной системы MSI MEGA может работать в качестве аудиоцентра, телевизора и радиоприемника, а также фотоальбома для просмотра цифровых фотографий с флэш-карточки вашей камеры. Внутри у него материнская плата для процессоров AMD Athlon XP, которая, несмотря на ее крохотные размеры, допускает установку до 2 Гб оперативной памяти, любой видеокарты и любого процессора из линейки Athlon XP. Конечная же стоимость MEGA 180 зависит от выбранной конфигурации. Сегодня эти компьютеры широко представлены в столичной рознице, и выбрать оптимальную по цене модель в рамках \$500-1000 проблем не составляет.

ДЛЯ ИСТИННЫХ ПАЛЬМОВОДОВ

\$400

palmOne Tungsten T5

Венец трудов компании palmOne! Карманный компьютер Tungsten T5 вообрал в себя все достоинства предыдущих моделей линейки и по традиции обзавелся массой новых функций. Отдельных слов заслуживают 215 Мб встроенной энергонезависимой (!) памяти, 160 Мб которой можно задействовать в качестве переносного USB-драйва. Из очевидных минусов компьютера выделим лишь морально устаревшую ОС — Palm OS 5. По словам производителя, устройства на базе новейшего Palm OS Cobalt ожидаются в середине следующего года.

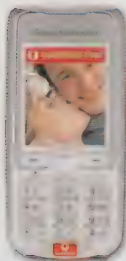


ПОКОЛЕНИЕ «К»

\$350

Sony Ericsson K700i

Без лишних слов, K700i — почти революция; пусть в микромасштабах, но устанавливающая новые стандарты качества. Загляните в список достоинств, и среди привычных MP3-проигрывателей и прочей мультимедийной мишуры найдете даже пародию на вспышку рядом с камерой и уникальный для Sony Ericsson радиоприемник. Для самых ненасытных — запредельные 32 Мб памяти, запись видео, панорамная съемка, становящийся стандартным графический редактор и еще целое полотенце кричащих названий из раздела features. Если вам этого окажется мало, то мы просто не знаем.



ПАЛЬМА МАЛЕНЬКАЯ ДА УДАЛЕНЬКАЯ

\$300

palmOne Zire 72

Мультимедийный Zire 72 является логическим продолжением бюджетной серии КПК на базе Palm OS. Кремниевым сердцем данного наладонника служит новейший процессор Intel PXA270 с рабочей частотой 312 МГц. Этого вполне достаточно для воспроизведения качественных музыкальных композиций. Последнюю ревизию процессора от Intel дополняют 32 Мб встроенной памяти, Bluetooth-адаптер и 1,2 Мпикс камера.

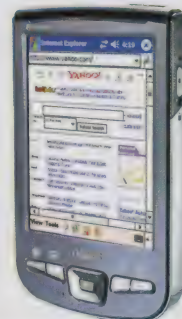


МОЩЬ НА ЛАДОНИ ОТ ASUSTEK

\$545

ASUS A730

В эпоху зарождения наладонников с красочными VGA-дисплеями анонс A730 вызвал множество противоречивых мнений. Еще бы — в мини-атюрном корпусе размером 117,5x72,8x16,9 мм уместились современный Intel XScale PXA270 520 МГц, 64 Мб энергонезависимой памяти, два слота расширения, аккумулятор емкостью 1100 мА*ч и 3,7-дюймовый экран разрешением 480x640 точек! Диву даешься при виде таких спецификаций...



АСКЕТИЧНЫЙ СМАРТФОН

\$535

i-Mate SP3

Буквально на днях компания i-Mate выпустила функциональный смартфон на базе Windows Mobile for Smartphone SE. Под аскетичной внешностью простого телефона скрываются 200 МГц процессор, 64 Мб встроенной памяти, а также слот расширения MiniSD. Остается лишь добавить, что SP3 оснащен модулем беспроводной связи Bluetooth и качественным TFT-дисплеем с разрешением 176x220 точек.





ГЛЮК'OZA

Глюк'оза — один из самых необычных отечественных музыкальных проектов последних лет. И один из самых успешных. К тому же, можно сказать, существующий сразу в нескольких плоскостях и крепко-накрепко связанный в том числе и с индустрией интерактивных развлечений.

XS: Глюк'оза изначально стартовала как нечто вроде «виртуального проекта» — эдакой, если уместно так выразиться, отечественной вариации Gorillaz (в плане своеобразия подхода, разумеется). Насколько интересно наблюдать за развитием подобного концепта, что называется, изнутри? Каковы ощущения? В частности, ощущения от того, что, казалось бы, материал на

слуху, знают все, а один из центральных персонажей проекта до поры до времени абсолютно неизвестен широкой публике.

Глюк'оза: Ну, для меня это уже старая история. Конечно, когда проект только-только пошел, всем было интересно, кто такая реальная Глюк'оза. Если вспомнить, в прессе и в Интернете было куча версий: и что это Агузарова, и сам Макс Фадеев поет. И даже что Ирина Салтыкова (до сих пор не пойму, она-то здесь при чем?) Говорили, что солистка — инвалидка, или что страшная. И поэтому, типа, не показывается на публике. А я тогда доучивалась в школе, про гастроли вообще разговора не было. Мне надо было сдавать экзамены, и поэтому Макс сказал, что мы не будем раскрывать тайну до выпускного. То есть я ходила, слушала, что говорят про проект, а сама была как шпион. То есть себя не выдавала.

Наташа Ионова aka Глюк'оза

Блондинка, рост 165 см, вес 50 кг. Родилась в 1986 году. В 2003 году в сотрудничестве с продюсером и композитором Максимом Фадеевым записала альбом «Глюк'оза Nostra». В этом же году получила приз Best Russian Act-2003 на церемонии вручения премии MTV EMA. С сентября-2003 в рамках концертного тура было дано более 250 концертов по России и странам зарубежья, продано более 1,5 млн. легальных CD. Новый альбом Глюк'озы выйдет в начале 2005 года.

А на выпускном вечере директор школы объявил, что Глюк'оза — это я. До сих пор помню, как народ обалдел...

Мне кажется, это правильно, что я в своем имидже не стала копировать мультяшную Глюк'озу. Это была бы параноя. (смеется) Правда, последнее время, наоборот, мои поклонники просят куклу «апгрейдить». Типа, Наташа повзрослела, ну и кукле надо чего-нибудь пририсовать. Ха-ха! Ну, формы там, все дела (смеется)...

XS: Влиял ли на построение концепта, на построение нестандартной маркетинговой тактики, не только опыт упомянутых Gorillaz, но и еще более ранние идеи о «виртуальных исполнителях», высказанных, скажем, в произведениях одной из ключевых фигур литературного киберпанка Уильяма Гибсона?

Глюк'оза: Не знаю, надо у Макса спросить. Вообще, то, что я знаю про киберпанк, то, что мне расска-





зывали — это прикольная, мощная тема. Читать про это я, честно говоря, не очень люблю, а вот фильмы на эту тему, про всяких повстанцев, хакеров, торговлю органами, мировые правительства — это да, это я просто обожаю.

XS: Как родился мультяшный super-deformed (непропорционально большие головы и проч.) стиль персонажей твоих клипов, как было принято решение двигаться в данном направлении, визуализируя «виртуальный проект»? Служили ли источником вдохновения какие-то игровые проекты или, например, super-deformed элементы, активно использующиеся в японской анимации?

Глюк'оза: Ну, у меня были какие-то каракули (я на уроках рисовала будущую героиню проекта, как мне это виделось), я их Максу показала, а он отдал художникам. Они на их основе нарисовали куклу. Это была команда из Уфы, Марат Черкасов. Он делал первый клип «Ненавижу».

Андрей Евдокимов: Все остальные персонажи разрабатывались нами исходя из внешнего вида Глюкозы. Безусловно, в процессе разработки облика героев клипов мы черпали вдохновение в работах других художников (*смеется*). Вся наша команда — любители аниме и комиксов, играем в компьютерные и видеоигры, что иногда отражается на результатах работы (*смеется*). Когда мы придумывали персонажей, мы не старались вписаться в какие-то стилистические рамки, мы хотели создать что-то уникальное, непохожее на других. По-моему, нам это удалось. Героев клипов Глюкозы не спутаешь ни с кем.

XS: В одном из клипов Глюк'озы, твое альтер-эго становилось персонажем компьютерной игры, напоминавшей шутер с видом от первого лица. А сама ты как относишься к играм подобного жанра? Чтобы, значит, прут монстры, а их нужно отстреливать, отстреливать...

Глюк'оза: Нормально отношусь. Мне тут недавно фанаты прислали ссылку на один сайт. Захожу, смотрю — там простейшая, ну очень простенькая стрелялка. Короче, бе-

Андрей Евдокимов aka [mr_ND]

Довольно долгое время работал в гейм-индустрии. Занимал пост главного аниматора в фирме «Са-турн Плюс». Принимал участие в создании таких проектов, как «Джаз и Фауст», «Черный Оазис», «Пограничье». С 2003 года работает в Продюсерском Центре Макса Фадеева в должности руководителя отдела видеопроизводства. Параллельно продолжает заниматься анимацией и 3D-графикой. Создатель видеоклипов «Невеста», «Коza Nostra» (2003), «Ой-ой!», «Снег Идет» (2004).



жит Глюк'оза, стреляет каких-то летучих мышей и вампиров... И все надписи — по-украински. Может, я ненормальная, но меня почему-то это очень развеселило.

Андрей Евдокимов: Сам я, по большей части, играю в JRPG и файтинги, но не чуюсь и шутеров, как от первого, так и от третьего лица. Иногда приятно высадить пару десятков обойм в толпу монстров...

XS: Вообще, какой должна быть игра, за которой тебе было бы интересно провести, скажем, парочку свободных часов? Есть какие-нибудь игровые предпочтения?

Андрей Евдокимов: Игра должна быть интересной (*смеется*). Если не цепляет игровой процесс, то никакая супернавороченная графика не удержит меня перед монитором. DOOM 3 вот не удержал... А в Micromachines до сих пор периодически гоняю... Предпочтения — JRPG и файтинги. Жду с нетерпением Jade Empire и Virtua Fighter Quest. Вот-вот наложу свои руки на Halo 2. С удовольствием играю в старые аркадные игрушки на эмуляторах. В принципе, я всеяден, единственное — не люблю реалтайм-овые стратегии.

Глюк'оза: А я иногда люблю поиграть в офисные стрелялки. Ну там, яйцами кого-нибудь закидать, или пингином в футбол поиграть. Или

в охоту на куриц. А вот когда на гастролях — все музыканты рубятся в игры по мобильникам, а мне почему-то это не нравится. Правильно, у них мобилы с гигантскими экранами, смартфоны, а у меня легкий небольшой Samsung.

XS: Музыка Глюк'озы — штука нарочито легкомысленная. А как ты относишься к легкомысленным игровым проектам, к простому, ненапрягающему, «негрузящему» кинематографу, литературе? Конечно, в жизни есть место и, условно говоря, «серьезному», чуть ли не назидательному творчеству, и чисто развлекательным, расслабляющим его вариантам. Что ближе лично тебе? И что ты в первую очередь ждешь от компьютерных и видеоигр? Например, лихо закрученного сюжета, который если захватит, то так просто не отпустит.

Глюк'оза: Я очень ценю авторов, которые умеют делать легкие, но не банальные вещи. Когда отыграешь концерт, то какая-нибудь Дарья Донцова знаешь как идет! Зашибись! То же самое и в музыке, и в кино. Хотя с кино сложнее. Мы на гастролях в автобусе между городами всегда смотрим фильмы. И я, честно говоря, уже так наелась этих тупых американских комедий... С играми проще. Там ты выбираешь, во что играть. А в автобусе — когда 10 человек хотят смотреть комедию или ужастик, а тебя это бесит — вот это жесткач реальный (*смеется*).

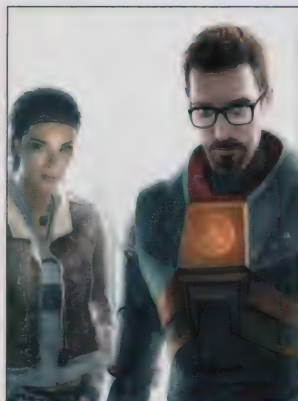
Андрей Евдокимов: Игровая индустрия штука разноплановая, и право на жизнь имеют как серьезные, «тяжелые» проекты, так и легкие попкорновые игрушки. Все зависит от настроения игрока. Можно ругать какие-нибудь безмозглые аркады, но без них так тяжело бывает после тяжелого рабочего дня, когда нет сил вчитываться в пафосные диалоги и планировать свои действия на 10 ходов вперед (*смеется*).

XS: Предположим, под маркой Глюк'озы вышла бы полноценная компьютерная или видеоигра. Какой, на твой взгляд, она должна быть? Каким тебе видится подобный проект? Что-нибудь забойное с пальбой, размахиванием самурайскими мечами и неслабой дозой юмора или что-нибудь другое?

Глюк'оза: У нас уже есть компьютерная игра — «Глюк'оза и Doberman», или «Помоги Глюк'озе попасть на концерт» — www.glukoza.sabotag.ru. Мы ее принципиально не продавали. Распространяли через Интернет-кафе в гастрольных городах. Результаты сразу попадали на специальный сервер в Москве, и победители получали билеты на наш концерт. Там было шесть уровней, недавно в специальной версии добавлено еще два уровня. А сейчас одна компания делает более навороченную игру, с серьезной графикой, будут там и пальба, и самурайские мечи, и юмор, и все дела.

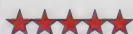
XS MAGAZINE REVIEW

ИГРА НОМЕРА!



Half-Life 2

Half-Life 2 вызывает примерно такой же шок и трепет, как и его предшественник в свое время. Можно ли желать большего?

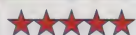


XS
MAGAZINE
ИГРА
НОМЕРА

XS
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

Стр. 106

СИСТЕМА ОЦЕНОК



Событие в индустрии.
Живая классика.



Достойно. Автор увлекся,
сдал статью с опозданием.



Зачет. Можно брать,
но осторожно.



Обозревателю пришлось доплачивать
«за вредность», чтобы он в это играл.



Пациент кунсткамеры.
Игровой андеграунд.



«ВЫБОР РЕДАКЦИИ»

Значок самым неожиданным образом возникает напротив некоторых игр. Как правило, напротив самых заметных и достойных проектов текущего месяца. Обычно не врет.



«ИГРА НОМЕРА»

Путем закрытого голосования редакция выбирает игру номера. Однако последнее слово всегда остается за главным редактором. Ключевое слово – всегда.



Halo 2

Лучшее, что можно купить для своего Xbox. Лучший консольный шутер всех времен.



Стр. 110



Scrapland

Это не GTA с роботами. Это один из самых неординарных проектов года.



Стр. 114



Grand Theft Auto: San Andreas

Самый горячий игровой бренд разродился еще одним наименованием.



Стр. 118



Prince of Persia: Warrior Within

Продолжение лучшей игры 2003 года. Однозначный must have.



Стр. 122



Mortal Kombat: Deception

Яркий, кровавый и зрелищный мордобой.



Стр. 126

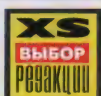


Evil Genius

Почти гениально, несмотря ни на какие дешевые сравнения.



Стр. 128

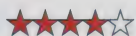


РЕЦЕНЗИИ



Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Спецназовцы-телепаты в одном из интереснейших экшн-проектов последнего времени.

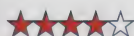


Стр. 130



Killzone

Один из самых атмосферных и эмоциональных 3D-шутеров для PlayStation 2.

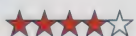


Стр. 142

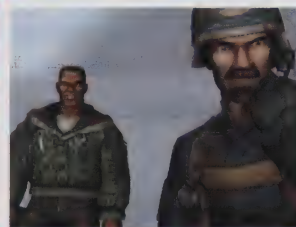


Warhammer 40,000: Dawn Of War

Сорок тысяч минут удовольствия.

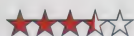


Стр. 132



Second Sight

Полтергейст на кончиках пальцев.



Стр. 144

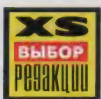


Burnout 3: Takedown

Пожалуй, самая красочная и самая безумная гоночная игра для PS2.



Стр. 134



Sega Superstars

Красивая штука в духе EyeToy: Play, в которой хватает как интересных, так и занудных игр.

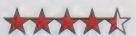


Стр. 145

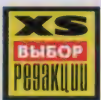


Rome: Total War

История Рима в картинках.



Стр. 136

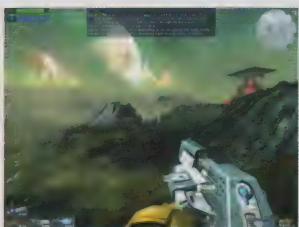


Headhunter: Redemption

Скучный и ничем не выдающийся шутер.



Стр. 146



Tribes: Vengeance

Unreal Tournament 2004 с шикарным сценарием в кармане и крыльями за спиной.

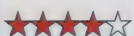


Стр. 138



Forgotten Realms: Demon Stone

Lord of the Rings: The Two Towers в новой упаковке. И это, в целом, комплимент.

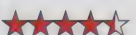


Стр. 147



Fable

Игра, аналогов которой просто не существует.

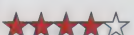


Стр. 140



NHL 2005

Серия NHL потихоньку выходит из застоя.



Стр. 148

Half-Life 2

Любо!

PC

Half-Life 2, как и DOOM 3, обречен на успех просто потому, что это Half-Life 2. Зайдите на любой форум, посвященный игре, и вам доходчиво объяснят, что всякая рецензия, в которой новое творение Valve не было названо лучшим шутером всех времен, написана имбецилом, ничего не смыслящим в играх. Действительно, чего тут рецензировать-то? Half-Life 2 ведь! Вышел же! Продается! Чего еще нужно для счастья в этой жизни?

Олег Иноземцев

Есть некая странная ирония в том, чтобы быть сиквелом игры, которая есть у всех и каждого, которую любят, а по большей части даже боготворят. Второй части гарантированы сумасшедшие продажи. Разработчики могут быть уверены, что конкуренты постараются перенести релизы своих проектов, чтобы те, не дай бог, не соперничали с Великим и Ужасным. Но создатели игры также должны быть готовы, что сиквел и оригинал

НИЧЕГО НЕ ПОНИМАЮ

В самом начале прохождения больше всего смущает то, что совершенно непонятно, что вообще происходит. Оказывается, все так и было задумано. «В начале игры геймер не понимает, что творится вокруг. Какой на дворе год? Последнее, что я помню, это Black Mesa. Но теперь я не там. Так что же случилось? Поэтому даже если вы никогда не видели Half-Life, все в порядке. Вы будете смущены не больше, чем те, кто прошел игру», — говорят разработчики. Такой вот оригинальный у них подход: хоть ты играл, хоть не играл, а будь любезен все равно ни черта не понимать.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

DOOM 3, Far Cry

АЛЬТЕРНАТИВА



Если в начале игры от врагов приходится утекать по крышам в одиночку, то потом ситуация в корне меняется. AI компаньонов не идеален, но раздражает он куда меньше, чем в других подобных проектах.





Мы, конечно, понимаем, что придумывать оригинальных монстров с каждым днем все тяжелее, но не настолько же!

будут сравнивать, сравнивать и сравнивать. Будут нахваливать, но то и дело добавлять: «А вот тут все равно не дотянул. А вот здесь раньше было лучше. А вот это энцать лет назад впечатляло куда больше». Да, будут. И мы будем. Потому что чем еще заниматься-то? Убеждать вас в том, что Half-Life 2 — великая игра, которую должен иметь каждый? А у вас ее еще нет, что ли? Что, правда нет?

ДЕЛА АТМОСФЕРНЫЕ

Мы стоим в небольшом вагончике и удивленно смотрим по сторонам, пытаемся понять, где мы и как сюда попали. Вагончик ползет по рельсам словно нехотя. Мы слышим какие-то голоса, но слова воспринимаются с трудом, и смысл их едва

ли доходит до нас. В голове крутится лишь один вопрос: «Что происходит?». Проходят несколько мучительных минут, и вагончик наконец останавливается. Мы выходим наружу и вновь осматриваемся. Вопросов становится все больше, но одно уже ясно почти наверняка: сегодня будет очень длинный и очень трудный день.

Знакомо? Преемственность для Half-Life 2 — все. Не окажись Гордон Фримен в самом начале игры в пресловутом вагончике, мы бы просто не поняли разработчиков. Они, конечно, молодцы, и прекрасно понимают, как заставить сжаться сердце всякого, кто 6 лет назад смог выжить в комплексе Black Mesa. Не то чтобы Half-Life 2 был создан исключительно для «ветера-

Минимальные требования:

PIII 1.2 GHz, 256 Mb RAM, 3D-ускоритель (32 Mb)

Рекомендуемые требования:

PIII 2.4 GHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb)

ЗА ЧТО ЛЮБИМ?

Half-Life 2 нужно пройти, потому что:

- Популяция инопланетных «крабов», любящих прыгать людям на головы и совокупляться с их мозгами, до сих пор не истреблена.
- В оригинальном Half-Life нельзя было ездить на багги.
- Аликс стоит каждой минуты, проведенной в ее обществе.
- Кидать кирпичи в рожи инопланетным тварям очень весело.



Появление дружелюбного робота — лучшая скриптовая сценака игры. То, как он наводит шухер среди вражин, реально впечатляет.

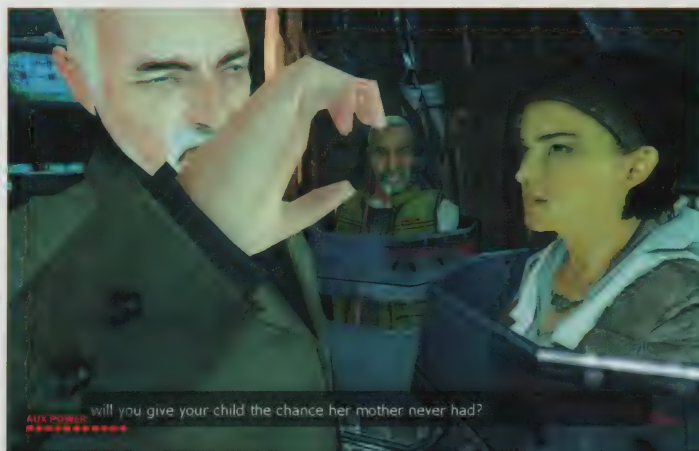
Узнать на этой фотографии собственный двор, где прошло счастливое детство, несложно. Достаточно не обращать внимания на летающую железяку и солдата у дверей.



нов», но бывалые фримены сразу же почувствуют себя здесь как дома. Ощущение того, что сейчас обязательно случится что-то очень плохое, не покидает ни на секунду. И ощущение это, разумеется, всегда себя оправдывает. Время действия — неизвестно. Место, собственно, тоже. Название города — City 17 — мало о чем говорит. Выглядит все так, как будто мы находимся в небольшом европейском городке времен Второй мировой. Хотя и это лишь предположение. Что именно мистер Фримен делает в City 17, нам никто не объясняет. Не знаем мы и что произошло после того, как он «победил» пришельцев в Black Mesa. Знаем лишь, что они по-прежнему живут и здравствуют. И, кстати говоря, довольно уверенно поработают человечество. В City 17 они уже давно как дома: контролируют правительство, рассылают повсюду назойливые летающие камеры слежения, подавляют любые очаги сопротивления. Все плохо. Хотя пе-



Война Миров в самом разгаре. Попав под кинжальный огонь пушек этой твари, хочется тут же провалиться под землю.



Как видите, анимация и качество проработки лиц персонажей на высоте. Чего не скажешь о прочих частях моделей.



Последствия серьезных вооруженных конфликтов на улицах города Half-Life 2 демонстрирует весьма наглядно.



Дружиче Барни выдаст нам и Тот Самый защитный костюм, и Ту Самую фомку. Скучали? Получите, распишитесь.

В ЖИЗНИ ПРИГОДИТСЯ

Поиграв в Half-Life 2, вы узнаете, что:

— Какой бы Havok ни использовался в игре, ящики после нескольких ударов монтировкой все равно разваливаются на куски таких размеров, из которых даже при очень большом желании не удалось бы собрать и половину исходного ящика.

— Если бы в жизни использовалась физическая модель ragdoll, вид поля боя, усеянного трупами, вызывал бы гомерический хохот. Только с ragdoll трупы могут лежать в таких позах, какие не может принять даже очень живое тело.

— Что бы ни плавало в воде — будь оно хоть очень большим и квадратным — устоять (и даже усидеть) на этом все равно нельзя, сколько ни пытайтесь.

риодически возникает ощущение, что надо бы хуже. Вроде, вокруг царит такая безысходность, что хоть вешайся. Но это только кажется. Мир Half-Life 2 — мрачный и враждебный лишь по сути. Когда видишь, как псевдополиция без суда и следствия убивает людей на улицах, когда своими глазами наблюдаешь, как инопланетные зомби шагают по планете, понимаешь, что дела человечества обстоят довольно паршиво. Но это ощущение постоянно смазывает то, как выглядит все вокруг. Как-то уж чересчур много на улицах солнца, уж больно симпатичные «противогазы» у псевдополицейских, слишком уж радостное лицо у красавицы Аликс, когда она нас встречает... Это все, конечно, неплохо. И атмосфера в Half-Life 2 создана настолько мастерски, что особо и не подмечаешь. Просто раньше было мрачнее и brutальнее. Ностальгия как будто накрывает с головой в Ravenholm — «городе зомби», — но и там постепенно

понимаешь, что чего-то не хватает. Говоря по-простому, Half-Life 2 получился какой-то не слишком страшный. DOOM 3 нередко упрекали за то, что он полз в чужой огород. Потому что horror традиционно считался вотчиной Half-Life. И тут на тебе: Half-Life 2 оказался каким угодно — мрачным, депрессивным, задумчиво-загадочным, — но не страшным. А жаль!

200 ПО ВСТРЕЧНОЙ

Игра довольно быстро набирает обороты. Вводная часть заканчивается, не успев начаться, и вот за нами уже гонятся толпы врагов. А мы, блин, без оружия! Вот мы уже прыгаем по крышам. Вот прибежали в лабораторию. Вот уже и телепорт. А вот и крабики, зомбики, гигантские инопланетные тараканы, страйдеры. Тут тебе, опять же, и багги с моторными лодками. А ездить на них оказывается так здорово, что хочется еще и еще... Да, Half-Life 2 — это нереально веселый

и затягивающий шутер. Мрачный-то он, конечно, мрачный. И мрачность эта ему более чем к лицу. Но кидаться дисками от циркулярных пил в зомби менее весело от этого не становится. Да и должно ли?

«Кинематографичность» Half-Life в сиквеле осталась на месте. Прежде всего это означает, что, как и раньше, мы видим все происходящее исключительно глазами мистера Фримена. Действие ни на секунду не прерывается видеороликами. Чтобы понять, что происходит вокруг, нужно разговаривать с NPC, подслушивать разговоры случайных людей на улицах, смотреть, как солдат пожирают монстры, — в общем, внимательно наблюдать, как мир катится ко всем чертям. И хотя сюжет остается важной составляющей игры, во второй части разработчики решили сильнее сместить акцент в сторону экшна. Надо же им продемонстрировать, насколько крут Havok 2! А Havok 2 действительно крут. В подавляю-



шем большинстве игр, где до сих пор использовалась эта физическая модель, она была нужна скорее для галочки. В Half-Life 2 же она используется именно для того, чтобы сделать бои интереснее. Всякий раз, когда противник сбросит вам на голову горящую бочку или когда под вами от взрыва обрушится деревянный мост, вы будете знать, что благодать за это нужно именно Havok 2.

АЛЛЕЯ СЛАВЫ

Наконец-то завершилось заочное состязание между id Software и Valve Software под названием «Чей движок круче». Завершилось, как ни банально, ничьей. Half-Life 2 убивает наповал высочайшим качеством текстур, выразительностью лицевой анимации и умопомрачительно красивыми пейзажами. Но не дотягивает до уровня

XS PROFILE

Жанр: FPS
Разработчик: Valve Software
Издатель: Vivendi Universal Games
<http://www.half-life2.com>



Почему-то я ни секунды не сомневался, что этот магнит не сможет долгое время удержать на весу багги с Гордоном внутри. Придумывать оригинальные сюжетные повороты тоже ох как непросто.

ХОРОШО, НО МАЛО

Half-Life 2, конечно, гениален, но даже в него можно было бы кое-что добавить.

— Наверное, мы наивные, но очень бы хотелось, чтобы хотя бы в следующем Half-Life Valve ответила на вопросы, которые мучают нас уже 6 лет.

— Хотелось бы, чтобы игра заканчивалась как-нибудь более осмысленно.

— Было бы неплохо, если бы Valve наконец перестала эксплуатировать мод, созданный Мином Ле (Counter-Strike называется, если кто не в курсе), и попыталась придумать собственный многопользовательский режим.

— Трех новых видов оружия для претендента на звание лучшего шутера всех времен явно маловато.

DOOM 3 по части спецэффектов, освещения и качества трехмерных моделей. Впрочем, когда речь идет об общем впечатлении, технические тонкости едва ли имеют значение. Если Half-Life 2 красив до неприличия, какая нам разница, шейдеры какой версии при этом использует Source Engine?

Valve, конечно, сотворила очередной шедевр. Учитывая, что это всего лишь вторая игра этой студии, можно сказать, что кроме шедевров она вообще никогда ничего не выпускала. Half-Life 2 уступает первой части по некоторым параметрам, и это трудно не заметить. И если говорить о влиянии на жанр в целом, то игра стала скорее прорывом по части технологий — по сравнению с оригинальным Half-Life геймплей едва ли сильно изменился. Однако в конечном итоге нас больше всего интересует качество проекта. А здесь с Half-Life 2 смогут тягаться очень и очень немногие шутеры. Из PC-релизов последних месяцев кроме DOOM 3 что-то на ум ничего и не приходит.

Возможность, и даже необходимость использовать по ходу дела занятные транспортные средства, безусловно, добавляет интереса. К сожалению, связанные с ними «загадки» по большей части занудны.



XS ВЕРДИКТ

Half-Life 2 вызывает примерно такой же шок и трепет, как и его предшественник в свое время. Можно ли желать большего?

ОЦЕНКА:





Halo 2

Главный

Xbox

2,5 миллиона копий. Два с половиной миллиона пятидесятибаксовых копий скупил два с половиной миллиона людей за один день. Эти два с половиной миллиона не совсем здоровых (но и не совсем чтобы уж больных) фанатов начали выстраиваться в очереди еще вечером 8-ого ноября, чтобы 9-ого в 1 минуту первого ночи ломануться в открывшиеся по такому случаю раньше обычного магазины. Halo 2.

Олег Иноземцев

Голливудские продюсеры, которым еще никогда в жизни не доводилось зарабатывать \$125 млн. за один день, пускают слюни и в глубине души понимают, что занимаются каким-то не тем бизнесом. Microsoft делает самую добродушную мину, на которую только способна (называется она «мы же вам говорили»), и в несметных количествах рассылает пресс-релизы всем на свете, чтобы лишний раз напомнить, что мир уже в ее власти. Если не считать упомянутых выше продюсеров и издателей-конкурентов, которым теперь кусок в рот не лезет, все счастливы. Halo 2.

НЕПРЕДВЗЯТОСТЬ ВИТАЛА В ВОЗДУХЕ

Не так уж важно, есть у вас первая часть Halo, нет ли ее у вас, любите ли вы консольные шутеры или вообще не верите в существование такого жанра, все равно вы в системе. Когда вам и всем вашим знакомым и всем их знакомым со всех углов кричат, что Halo — величайший приставочный FPS, вы начинаете верить. А если не начинаете и продолжаете упорно считать таковым какой-нибудь GoldenEye 007 или, боже упаси, Medal of Honor, то вы просто-напросто «протестный электорат». В глазах всех окружа-

ющих-то точно: баба яга против, и все тут. Когда вокруг царят такие вот настроения, трудно, ой как трудно не усомниться в собственных пристрастиях, отличных от мнения... всех на свете. Да и надо ли упорствовать?

Более гениальную пиар-кампанию, чем та, что организовала Microsoft в поддержку Halo 2, трудно себе даже вообразить. Издатель еще до релиза сумел убедить всех сомневающихся, что сиквел будет не то что достоин оригинала — ха! Он будет круче по всем параметрам и станет даже большей бомбой, чем Halo. Говорите, что большей не бывает? Да, не бывает. Но на этот раз нам с Аристотелем и его логикой все равно не по пути. Так что встречайте: Halo 2, лучший консольный шутер в истории.

НАШИ ПЯТЬ КОПЕЕК

Может, это слишком смело, но даже к Halo 2 у нас есть определенные пожелания.

— Хотелось бы, чтобы в кооперативный режим можно было играть не только через split-screen. Не у всех у нас телевизоры по 40 дюймов.

— Было бы неплохо, если бы кампания заканчивалась так же бодро, как и начиналась. А то концовка кажется несколько... странноватой.

— Никто из нас не отказался бы от большего количества уровней. Особенно в одиночной кампании. Жадные мы.

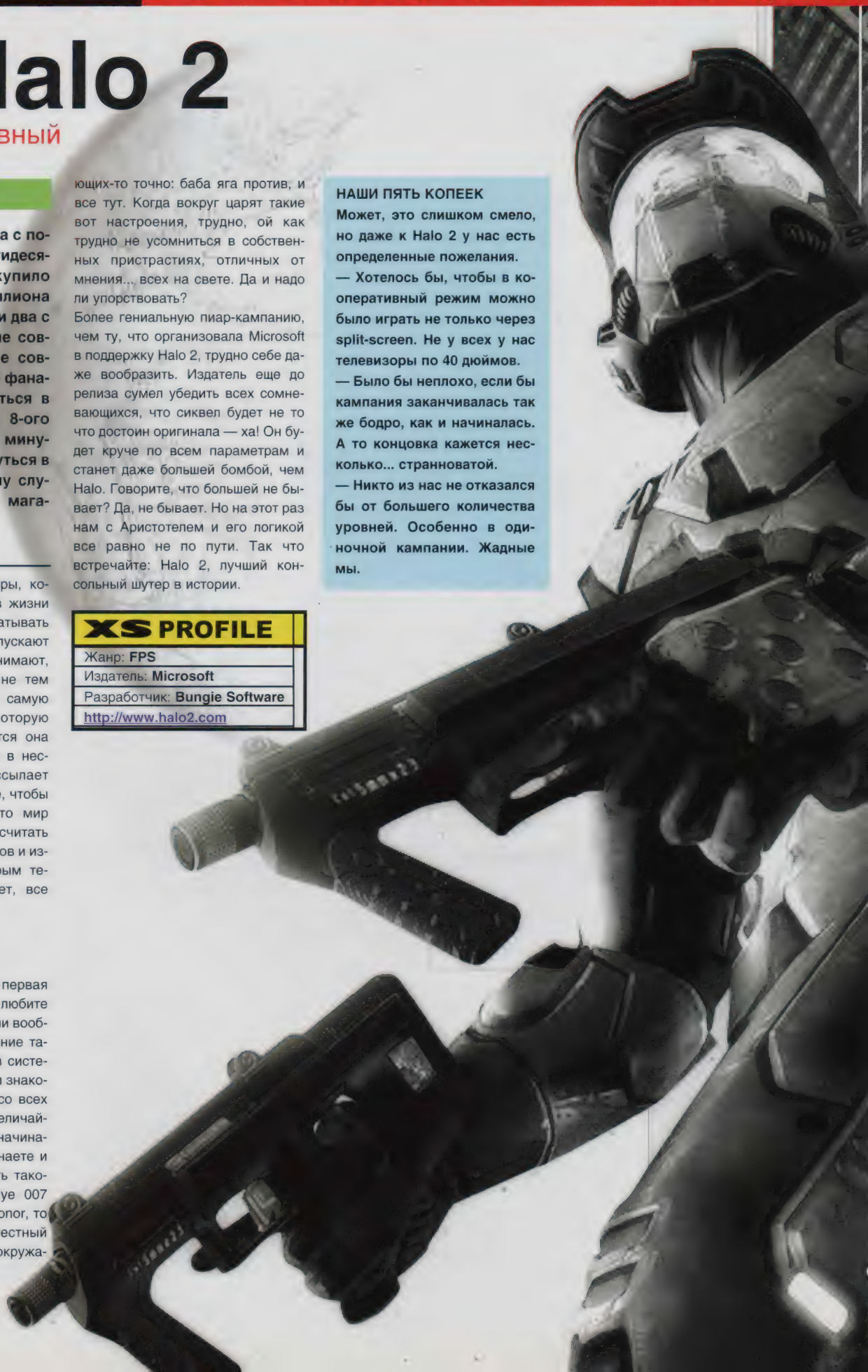
XS PROFILE

Жанр: FPS

Издатель: Microsoft

Разработчик: Bungie Software

<http://www.halo2.com>



СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Halo: Combat Evolved

АЛЬТЕРНАТИВА

ОСВОБОДИТЕ МЕСТО В ЗАЛЕ СЛАВЫ!

Любого не совсем уж упорного фаната сериала, когда он садится за Halo 2, обуревают смешанные чувства. Вроде, не хочется совсем уж наивно вестись на провокации Microsoft и безропотно преклоняться перед игрой. Во всяком случае, сразу. С другой... елки зеленые, это ж шутер от Bungie! Если память никому из нас не изменяет, эти разработчики понимают толк в жанре. Сделаем усилие над собой и попытаемся быть объективными: Halo 2

крута до неприличия. Игра действительно круче Halo, причем практически во всем. Непросто это признать, но пиарщики Microsoft в кои-то веки не врал. Не то чтобы в игре вообще ни к чему не придираться, но все ее минусы ничто по сравнению с тем, чем она умудрилась стать для индустрии всего за 3 дня после релиза.

Как и 3 года назад, игра прежде всего подкупает размахом. Сюжет никогда не был слабым местом Halo, а тут вообще стал — ух! Уж сколько раз спасали Землю, а все



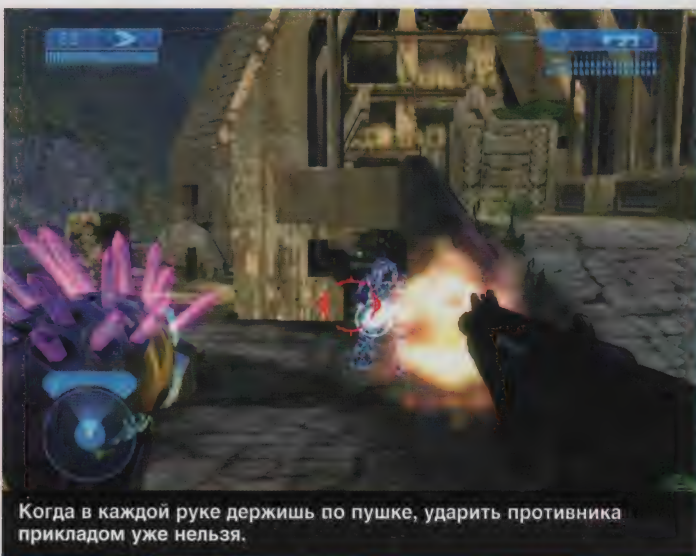
Не только наш герой знает, как правильно вести себя с водителями недружелюбных «танков».



Драматизм момента чувствуется, даже несмотря на то, что мы не видим глаз умирающего.



Плазменная «пукалка» по-прежнему эффективна против большинства противников.



Когда в каждой руке держишь по пушке, ударить противника прикладом уже нельзя.



Возможно, стрелять из такой пушки в упор — не самая лучшая идея. Зато не промахнешься.



Заставки сражают наповал.

ЗА СЛОВА ОТВЕТИЛИ

Если вы хотели уличить разработчиков в том, что они не сдержали каких-то своих обещаний относительно Halo 2, спешим вас расстроить. Все, про что нам рассказывали, на месте.

Вот вам пара цитат, прозвучавших во время анонса игры.

«Halo 2 очень похожа на Halo. Только это полыхающая Halo, которая несется по территории больницы со скоростью 130 миль в час, а за ней гонятся вертолеты и ниндзя. Ниндзя, кстати, тоже полыхают». Подтверждаем — все так и есть. Разве что миль в час, может, чуток поменьше. 128 — по грубым прикидкам.

«Графические технологии, которые мы используем, такие продвинутые, что мы даже слов толком не можем подобрать, чтобы описать их». Мы — можем. Выглядит все чертовски великолепно! Хотя и не сказать чтобы совсем безупречно.

равно может, может это дело брать за душу, если подать его под нужным соусом. Помните выражение своего лица, когда 3 года назад вдруг выяснилось, что весь сыр-бор на Halo вовсе не из-за ковенантов? В Halo 2 таких поворотов сюжета будет даже больше.

Основы игровой механики Bungie, естественно, трогать не стала. Кто б ей дал! Однако новых возможностей у нас все равно в избытке. Вы, конечно, слышали про стрельбу по-македонски, про новые виды техники, про возможность сбрасывать пилотов инопланетных истребителей в пропасть, чтобы завладеть их летающими чудо-машинами? Так вот на деле все это работает даже лучше, чем казалось по пресс-релизам.

Монстры стали даже умнее, чем были. Умирая снова и снова на уровне сложности Legendary, хочется не столько порвать супостатов на куски, сколько поблагодарить за то, что они настолько отличаются от повинующихся примитивным скриптам дуболомов из большинства других шутеров.

Само собой, мультиплеер был и остается одним из главных козырей Halo 2. Причем многопользовательский режим столь хорош, что его вполне можно ставить в один ряд с лучшими сетевыми шутерами для PC. Больше того. Положа руку на сердце, приходится признать, что большинство из них не смогут тягаться с Halo 2 по уровню качества.



Можно сражаться с чужими на равных. Проявить, так сказать, великодушие. Вот только надо ли? Дустом их, дустом!



Царь-пушка — выбор редакции.

ЧЕГО ЖЕ БОЛЕЕ?

Одно лишь смущает. А именно: навешиваемое им чувство déjà vu. Дизайн уровней, структура кампании, тип миссий — все здесь напоминает о Прародителе. Впрочем, всерьез обижаться за это на разработчиков все же не стоит. Все-таки, две игры вышли с разницей всего в три года, да к тому же на одной и той же платформе. Воспоминания о Halo просто слишком свежи. Кроме того, технически игра была слишком хороша для своего времени, чтобы сиквел мог ознаменовать значительный скачок вперед. И все-таки он его ознаменовал... И в техническом плане тоже. Поразительно, сколько, оказывается, можно выжать из хорошего движка при должном старании!..

Нужно отдавать себе отчет: выход Halo 2 — событие историческое. Не так часто на свет появляются игры, настолько близкие к идеалу. Скептики (те, которые «протестный электорат»), конечно, будут говорить о том, что разработчики занялись самокопированием. Только это мало что меняет. Halo 2 оправдала все ожидания. Более того — ознаменовала новую эпоху. Учитывая, что релиз третьей части в ближайшие годы не предвидится, все грядущие консольные (и не очень) шутеры будут сравнивать именно с этим проектом.

УРОКИ ВОЕННОГО ВРЕМЕНИ

Halo 2 позволит вам пополнить свои знания об окружающей мире. Многие из полученных в игре сведений вы наверняка сможете использовать во время ближайшей войны с пришельцами.

— Когда в каждой руке держишь по автомату, гранаты кидать уже решительно нечем.

— Элаены не играют в GTA и не знают, что любым транспортным средством можно завладеть, дав по башке его водителю, а потому не носят шлемов... и часто лишаются своих транспортных средств.

— Меч — один из самых смертоносных видов оружия. Всегда нужно помнить, что у меча могут сдохнуть батарейки. Особенно, если он энергетический.

XS ВЕРДИКТ

Лучшее, что можно купить для своего Xbox.
Лучший консольный шутер всех времен.

ОЦЕНКА:



Акелла

Atlantis Evolution

Атлантида

Эволюция



На дворе 1904 год. Возвращаясь в Нью-Йорк, молодой фотограф Кертис Хьюитт попадает в самое сердце вихря невероятной силы, который оказывается магическим и отправляет нашего героя в Атлантиду. Попав в город, где технология причудливо переплетается с магией, Хьюитт должен помочь народу Атлантиды сбросить иго жестоких богов...



Великолепная полноэкранная трехмерная графика

Пять уникальных территорий, каждая со своей культурой и загадками

Разнообразные головоломки и мини-игры

Завораживающий саундтрек

THE
ADVENTURE
COMPANY



М.Видео
Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Dream Catcher", © 2004 "The Adventure Company"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





Scrapland

Чугунный скороход

Минимальные требования:

1 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 2.9 Gb HDD

Рекомендуемые требования:

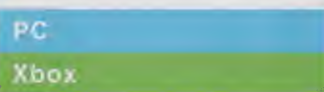
1.5 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video



Бешеные гонки по городу — главное развлечение роботов. А вы говорите — искусственный интеллект.



Главный герой по имени D-Tritus, простой мужчина-робот с задворок вселенной.



Забавный на самом деле персонаж, этот Американ МакГи. В то время как другие зарабатывают культовый статус годами, он получил его всего за одну игру. Но и игра, мягко говоря, неординарная — American McGee's Alice.

Александр Лашин

Однако культовость надо как-то подтверждать, а с этим у видного американского парня МакГи пока туговато. Сразу три опуса — Oz, Grimm и Bad Day LA, «находятся в разработке» и планируют там пробывать еще неопределенно долго, а City of the Dead, совместный проект с трэш-муви-гуром Джорджем Ромеро, только-только стартовал. А больше товарищу МакГи похвастаться особо нечем. Кроме одного-единственного, как нынче модно выражаться — многообещающего, проекта. К которому, правда, он имеет лишь косвенное отношение — как продюсер, а заодно и креативный директор компании-издателя Enlight Software. Проект называется Scrapland.

ЖУРНАЛИСТИКА — ОПАСНЫЙ БИЗНЕС

Если не знать, что игру делали люди из компании Mercury Steam, то при ознакомлении с ней может создаться полная уверенность, что абсолютно все в Scrapland, от самых первых пейзажей и до последних реплик персонажей, прописывал сам МакГи. Уж больно вписывается концепция игры в фирменный бредово-фантастический стиль Американа. Создатели Scrapland безжалостно стебуются над всем, что попадает под их горячие руки — начиная от политики с религией и заканчивая сюжетом о провинциале в большом городе. Провинциал в нашем случае — главный герой по имени D-Tritus, простой мужчина-робот с

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Grand Theft Auto 3
Messiah

АЛЬТЕРНАТИВА



Репортер меняет профессию. Журналиста D-Tritus прибегает к самым разным методам, вплоть до физического воздействия.



Город Химера целиком и полностью населен роботами. Однако проблемы у обитателей — совершенно человеческие.

заворот вселенной. Прилетел на планету-мегаполис с говорящим названием Chimera дабы покорить мир и вытереть о него свои испачканные машинным маслом ноги. Прилетел, и тут же устроился работать журналистом. Точнее, его туда устроила местная служба занятости, потому что все вакансии на чистку сортиров оказались забыты, а ошиваться по Химере без работы не положено. И потому в ближайшей перспективе у D-Tritus'a - написание бредовых заметок в местный филиал «МК-Бульвара». Самая популярная вещь на Химере — так называемые crazy bets, brutальные соревнования-пари.

Гонки по городу на безумной скорости, уничтожение полицейских, и прочие милые развлечения, зачастую кончающиеся смертью кого-нибудь из участников. Вот об этом наш протагонист и должен строчить репортажи.

NO HUMANS ALLOWED

Что важно — город Химера целиком и полностью населен роботами. Попади туда какой-нибудь незадачливый представитель человеческой расы — он незамедлительно будет схвачен и выворен обратно. Понять логику говорящих консервных банок просто — люди обращаются с роботами как с без-

душными машинами, так что нечего им делать в городе роботов. Впрочем, повстречаться с незадачливым астрономом, волею судеб оказавшимся в Химере, главному герою все же придется. Но это будет не скоро. А для начала следует забраться в собственноручно собранное из готовых узлов средство передвижения и, летая по городу (а иногда и гуляя пешком), выполнять поручения разных обитателей Химеры. «Это пахнет GTA», — моментально смекнет читатель. И будет абсолютно прав. Это действительно пахнет GTA. И это замечательно.

И ТО, И ЭТО

Впрочем, сводить суть Scrapland к определению «GTA про роботов» было бы преступной ошибкой. Да, мы действительно летаем по огромному городу, периодически слезая со своего драндулета и путешествуя по локациям на своих двоих. Да, мы проворачиваем для разных темных личностей всевозможные сомнительные делишки. Да, любого встречного и поперечного можно раздраконить в мелкий винегрет и разжиться тем, что останется от его средства передвижения. Благо море разнообразного вооружения прилагается. Но GTA мы любим не только за это, а еще и за великолепный сюжет, неповторимое очарование мира и его детальнейшую прора-

НЕ ЛАПТЕМ ШЦИ ХЛЕБАЮТ

У мужчин и женщин из Mercury Steam Entertainment уже есть определенный опыт создания игр. Скрываясь под названием Rebel Act Studios, пятеро из нынешних девятнадцати разработчиков Scrapland почти четыре года назад они создали потрясающей красоты Severance: Blade of Darkness. Однако кроме упомянутой красоты игра обладала еще и невразумительным дизайном уровней и бредовенькой камерой. Что, как вы понимаете, не способствовало ажиотажу. Однако полученный опыт никуда не делся и теперь та же команда готова выстрелить под новым названием. Плевать, что внимание журналистов к Scrapland связано, в первую очередь, с персоной внешнего продюсера — игра, в конце концов, этого внимания заслуживает. И получать заслуженное может любым способом.

XS PROFILE

Жанр: Adventure/action
Платформа: PC, Xbox
Издатель: Enlight Software
Издатель в России: Акелла
Разработчик: Mercury Steam Entertainment



Наличие прицела означает одно — гонки боевые. А значит самая лучшая позиция — быть позади всех.

ботку. Все это, конечно же, есть и в Scrapland. Но оно тут другое. Сеттинг GTA — это уличные будни и преступность мелкого полета. Сеттинг же Scrapland — макабрическая нуарная фантазмагория. Саркастическая пародия. И в смысле сеттинга ничего даже отдаленно похожего на GTA в Scrapland не наблюдается.

ВЫСОКОЕ ИСКУССТВО

Смысл Scrapland в том, что играющему должно быть весело. Безо всяких хиханек-хаханек и дурацких шуток юмора категории С. Веселье достигается отточенным геймплеем, шикарными диалогами и великолепным сюжетом, иногда ироничным, иногда — откровенно стебловым. Но в любом случае — увлекательным и безгранично талантливым. Диалоги не отличаются пространностью, но гениальность их авторов сквозит буквально в каждом слове. Нет, честно, я давно уже не видел, чтобы при такой минималистичности разговоров создавался абсолютно нереальный эффект погружения. То же самое можно сказать и про задания. Ничего, в принципе, особенного. Порой — до ужаса просто (не путать с «легко»). Но затягивает страшно.

ОТКРЫТЫЙ ФИНАЛ

Сильная сторона Scrapland — нелинейность и то, что она, как говорят англоязычные товарищи, open-ended. Любите бескомпромиссный экшн — экипируйтесь ракетами и вперед, в гущу событий. Не любите бескомпромиссный экшн — действуйте скрытно, изобретательно и по возможности рискуйте чужой, а не своей, задницей. Благо после определенного времени, проведенного за игрой, вам откроется грандиозное поле для деятельности по захвату и управлению другими роботами. И естественно, все их функции вроде уникального оружия сохраняются, когда к их железной черепной коробке подключается продажный журналиста D-Tritus. Так что веселье гарантировано.



В Scrapland у вас есть возможность позаимствовать тело почти любого из обитателей Химеры.



Смысл Scrapland в том, что играющему должно быть весело. Все действие сфокусировано на этом.



D-Tritus вселился в чужое тело и путешествует по охраняемым территориям в поисках сенсационного материала.

ЗАДНИЙ ВХОД

Кстати, есть и еще одна забавная параллель с ночным кошмаром всех гаитян. Но если в GTA можно всего лишь вытряхнуть бедолагу из личного автомобиля, то в Scrapland у вас есть возможность позаимствовать тело почти любого обитателя Химеры. Причем сделать это можно двумя способами. Первый — подключиться к The Great Database, в которой хранятся данные по всем жителям города, и которую местные священники беззащитно используют для торговли бессмертием. Второй — подобраться к обладателю нужного тела сзади и произвести нехитрую операцию по переписыванию управляющей программы. Впрочем, второе требует немалых энергетических затрат, так что злоупотреблять этой возможностью не рекомендуется. Иначе можно на некоторое время остаться без возможности использовать энергетическое оружие. А это зачастую важнее, чем прогулки в чужом теле. Ну и, конечно, контроль над другими роботами не приветствуется законом, так что если вас за этим застают — будьте готовы ко встрече с брутальными полицейскими, искренне желающими надрать вам задницу.

Про Scrapland можно писать много. Но дело в том, что занятие это — абсолютно бессмысленное. Это примерно то же самое, что писать рецензии на «Симпсонов» или South Park, если вы понимаете, о чем я. Scrapland — это тот самый случай, когда лучше один раз увидеть, чем десять раз прочитать. И понять, полюбите вы эту игру или она вызовет у вас отторжение, можно лишь одним способом — непосредственным знакомством с продуктом. И очень хочется надеяться, что людей, которые полюбят Scrapland, окажется больше, чем тех, которые не.

XS ВЕРДИКТ

Это не GTA с роботами. Это один из самых неординарных проектов года.

ОЦЕНКА:



ИНТЕРВЬЮ С АМЕРИКАНОМ МАКГИ

Насколько сильным было твое влияние на разработку Scrapland и насколько финальная версия будет «в твоём духе»?

Идея игры родилась у команды разработчиков. Они проделали огромную работу по созданию уникального повествовательного сюжета в очень оригинальном мире. Мой вклад в финальный продукт заключается в том, что я помогал им оттачивать разные небольшие детали в диалогах, музыке и геймплее. Игра уже была великолепна на все сто процентов. Я надеюсь, что мое участие повысило ее великолепность до ста десяти процентов.

Каково было работать с людьми из Mercury Steam, насколько открыты они были к твоим предложениям по поводу разных аспектов Scrapland?

Просто прекрасно. Я в основном общался с Энриком Альваресом, ведущим дизайнером проекта. Практически по всем обсуждаемым вопросам мы встречались лично и беседовали лицом к лицу. Очень классно работать с гейм-дизайнером, который понимает, что мы делаем Scrapland не для самих себя, а для публики. Такое мышление обычно выливается в очень приятную для конечного пользователя игру.

В ряде моментов Scrapland нехило напоминает культовую игру Grand Theft Auto... Это так и было задумано или просто изначальные идеи сложились в похожий результат?

Я считаю, что GTA 3 заложила высокие стандарты, с которыми сравнивают множество выходящих сейчас игр. Это своего рода планка по части дизайна, и сравнение с GTA — комплимент для создателя игры. Было бы просто глупо не делать выводов из ранее вышедших игр и игнорировать их, пытаясь соз-

дать что-то действительно классное. Все похожесть в Scrapland — ни что иное, как результат знакомства с жанром.

Некоторые моральные уроды считают, что простота диалогов (которые на мой личный взгляд просто великолепны) может серьезно навредить популярности игры. Что ты им можешь ответить?

А? Чево-чево?

Насколько легко или тяжело было войти в кинематографические круги, будучи всего лишь гейм-дизайнером, пусть даже и культовым?

Голливуд — он как любой другой творческий бизнес. Если ты приносишь классные идеи, все двери откроются довольно легко.

Насколько «Дисней» и Брукхаймер были воодушевлены твоим сценарием «Алисы»? Предлагали ли они что-то изменить, дабы сделать картину более диснеевской и голливудской? И, раз уж к фильму имеет отношение Дж. Брукхаймер, каковы шансы увидеть в главной роли Киру Найтли?

Хм, я думаю, ты тут что-то путаешь. (И то правда. Ваш покорный слуга накосячил с распределени-



ем проектов МакГи по киностудиям — А.Л.) «Алису» делают Dimension и Miramax, и я не писал никакого сценария — только историю, на которой все будет базироваться. На данный момент с «Алисой» происходят кое-какие перемены, и проект переходит в другую студию. «Оз» подобрали «Дисней» и Брукхаймер, также основываясь на исходной истории моего сочинения. Пока они работают довольно близко к ее тексту, но сценарий, опять-таки, пишется не мной. И я бы предпочел обойтись без спекуляций насчет кандидатур актеров.

Как Тревор Чан и Enlight нашли тебя, и что стало причиной приглашения на должность креативного директора?

Меня купили через Интернет. Я подзреваю, что они вполне могли сделать это при помощи Ebay.

Раньше ты работал исключительно в сфере разработки, а сейчас вот трудишься на посту креативного директора, связан с поис-

ком и изданием разных перспективных тайтлов... Насколько тяжело было переключиться с одного на другое и многому ли пришлось научиться?

Было много разных тестов, тренировок и уроков, но это были не трудности, а скорее challenge.

Не секрет, что на рынке сейчас доминируют сиквелы всевозможных популярных франчайзов, почти начисто забывая оригинальные инновационные проекты (яркий пример провала последних — серия Fallout). Было ли недовольство Electronic Arts «Алисой» вызвано чем-то подобным, и не боишься ли ты, что такое может произойти и со Scrapland?

Вам надо спросить самих EA, почему они были недовольны Alice, а я за них говорить не могу. Ну а если что-то подобное случится со Scrapland... Лично я буду реально счастлив, если мы продадим миллион копий, двести тысяч игрушек, и запустим фильм по мотивам игры. Такие достижения я буду считать успехом.

Как часто люди спрашивают тебя насчет твоего имени? И не хочешь ли тебе попросту отстреливать таких персонажей?

Умри.

Если бы ты принимал участие в разработке DOOM 3, сделал ли бы ты что-то иначе, нежели id Software?

Я еще не играл в DOOM 3, так что ничего сказать не могу.

Grand Theft Auto:

Эй ты, черномазый!

PlayStation 2

PC

У San Andreas есть одна специфическая особенность. Она определяет, любите ли вы в эту игру, или будете играть, скрипя зубами. Особенность эта заключается в том, что San Andreas — игра про ниггеров.

Александр Лашин

Не в расистском смысле, конечно. А в том же смысле, в котором культовая комедия «Не грози Южному централу...» — фильм не про афроамериканцев, а именно ниггеров. Которые на досуге играют в баскетбол, сколачивают банды и устраивают разборки с другими бандами. Разрисовывают стены из аэрозольных баллончиков с краской. Грязно матерятся и не выходят за порог, не прихватив с собой пистолет или как

XS PROFILE

Жанр: Action/Racing

Разработчик: Rockstar North

Издатель: Rockstar Games

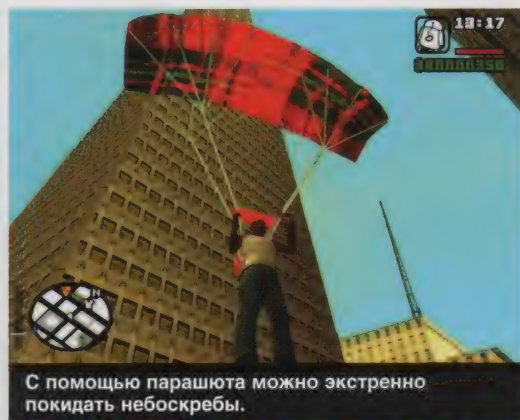
<http://www.rockstargames.com>

ГОСПОДЬ МОЙ — БУКМЕКЕР

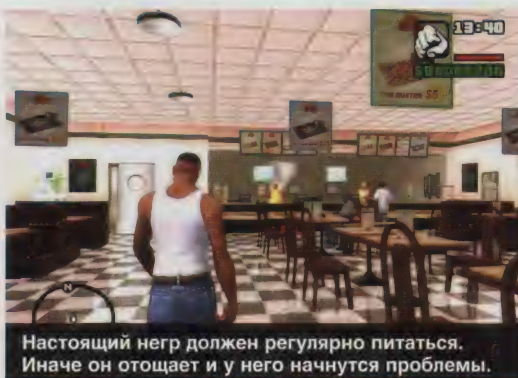
В San Andreas есть абсолютно честный способ разбогатеть практически в самом начале игры. Накопив десять тысяч, езжайте в букмекерскую контору Inside Track Betting и ставьте все на худшую лошадь. Когда она выигрывает, покупайте ближайший Safe House и сохраняйтесь. Опять езжайте к букмекеру и ставьте уже сто тысяч. Если лошадь проиграет — перегружайтесь. В итоге у вас будет чуть больше миллиона долларов. Выиграть в третий раз крайне тяжело, но ничто не мешает вам попытаться.



Мотоцикл — едва ли не самое быстрое и удобное средство передвижения.



С помощью парашюта можно экстренно покидать небоскребы.



Настоящий негр должен регулярно питаться. Иначе он отощает и у него начнутся проблемы.



Лучший способ скрыть от полиции конопляную плантацию — спалить ее.

San Andreas

минимум бейсбольную битку. И, конечно, слушают гангста-рэп. Главный герой San Andreas из таких. И именно этим помимо всего прочего он будет заниматься. Протагониста зовут Карл Джонсон или просто CJ, и на него свалилось просто умопомрачительное количество неприятностей. Мамашу убили, в семействе после ее смерти сплошные напасти... А по возвращении из Liberty City, где Карл обитал последние пять лет, парочка копов навесила на него убийство. А потому Си-Джей не нашел ничего лучше, чем объединиться с родственниками и заняться бандитским промыслом.

БОЛЬШЕ, ДАЛЬШЕ И ШИРЕ

Справедливости ради стоит отметить, что «гангста-рэперская» часть занимает примерно треть игры. После нее начинается вполне типичный GTA, разве что с поправкой на цвет кожи протагониста. Ну и на изменившиеся реалии, конеч-

но. Восемидесятые ушли в прошлое, вместо восточного побережья мы орудуем на западном, а на смену диско пришел жесткий рэп. Сменились и идейные ориентиры. Если Vice City — это в первую очередь Scarface с Аль Пачино, то San Andreas — это Menace II Society и Boyz in the Hood.

Но первое бросающееся в глаза отличие — размеры игрового мира. Городов три, и они стилизованы под Лос-Анджелес, Сан-Франциско и Лас-Вегас. Размеры их по-прежнему довольно скромные, и тот же True Crime: Streets of LA в этом плане сильно выигрывает. Зато в San Andreas есть, так сказать, пересеченная местность — горы, леса и пустыни. А также пути сообщения между городами — помимо автострад это мосты и железнодорожные туннели. А также — возмущаемся! — море. Причем плавать по нему можно не только на лодке, но и без нее. Rockstar Games исправи-



ПОБЕГ ИЗ ГЕТТО

В San Andreas разработчики ввели дополнительный механизм защиты от любителей пробраться куда не положено. Если все мосты перекрыты, но вам сильно хочется посмотреть на местный Лас-Вегас — не вопрос, до него можно спокойно доплыть. Но будьте готовы к тому, что как только вы сойдете на берег, у вас появится четырехзвездочный wanted level и вся местная полиция начнет за вами жестокую погоню. Не очень реалистично, зато действенно.



Классическая сцена — парень принес на свидание букет цветов. Высушат и выкурят.



С помощью велосипеда можно прокачивать параметр stamina.



Слепой китайский босс отлично справляется со стрельбой, а вот Си-Джею приходится нелегко.



Посмотри направо, посмотри налево, убедись, что нет других КАМАЗов и смело езжай.

ли то, что так раздражало в Vice City — главный герой наконец-то умеет плавать и нырять, и еще много чего. Среди прочего — отвечать «да» или «нет» в ответ на некоторые вопросы. Например, желает ли он перехватить нагруженного деньгами курьера или разнообразить свой досуг обществом уличной проститутки.

СПОРТ ПРОТИВ ОБЩЕПИТА

Самое, пожалуй, важное из нововведений — псевдоролевая система, условно говоря, скиллов, без которой, проведя неделю за San Andreas, сложно представить себе игру с лейблом GTA. Все параметры прокачиваются единственным возможным способом — интенсивной практикой. Много едешь на велосипеде или мотоцикле — растет соответствующий скилл. В результате — меньше падений и больше КПД. Любишь нырять за устрицами — со временем увеличивается и время пребывания под водой без воздуха. Зайдя в фастфудницу, можно съесть нездоровой пищи, в результате чего в организме Си-Джея отложится немного жира.

Если не ходить в спортзал, то можно растолстеть и при особой удаче получить инфаркт. А если все же зайти в спортзал, то Карл сможет не только согнать жирок, но заодно прокачать выносливость (покатавшись на велотренажере или побегав) или укрепить мускулатуру (тут на выбор гантели и штанга). Есть еще три заведения, куда можно зайти, будучи как жирдяем, так и качком, или даже обычным тощим ниггером. Это парикмахерская, тату-салон или один из множества магазинов одежды. Здесь можно настроить внешний вид Си-Джея, который, в свою очередь, непосредственно влияет еще на один «скилл» — сексапильность. Если Карл разукрасит свое тело модными татуировками, сделает себе прическу «афро» розового цвета, оденет балахон с логотипом Rockstar Games и будет кататься на шикарной машине — то ему, условно говоря, все запросто

дадут. Причем не только упомянутые проститутки, а вполне честные шесть девиц, за которыми можно приударить — водить по ресторанам и дискотекам (танцевать в San Andreas тоже можно!), дарить им цветы и фаллоимитаторы.

ЧЕРНАЯ БРАТВА

Но это все лирика. В конце концов, не из-за этого люди играют в GTA. Но беспокоиться не стоит — все то, из-за чего люди это все же делают, изготовлено на «отлично». Система автонаведения, хоть все еще не идеальна, но намного лучше той, что была в Vice City. Появилось некое подобие stealth — можно бродить с ножом и бесшумно убивать кого угодно. Управление всеми видами транспорта стало намного более приятным и удобным, а количество забавных трюков, которые можно проделать с машинами, слегка увеличилось. Правда, по



части моделей машин разработчики откровенно схлестурили, и знакомых автомобилей в игре предостаточно. Но за шикарнейшие пейзажи вроде пустыни в Las Venturas девелоперам можно простить все, что угодно. Вот только прощать-то особо и нечего. Сюжет, несмотря на черную эстетику, вполне пристойный, и помимо уличных банд в нем фигурируют продажные полицей-

ские, шанхайская Триада с комичным слепым предводителем (который, тем не менее, водит машину и влекую обыгрывает Си-Джея на PlayStation2), фермер, выращивающий коноплю, и многое другое. Кстати, в написании сюжета участвовал относительно известный рэпер DJ Pooh. Миссии, как минимум, вменяемые, а по большей части — логичные и интересные, причем сложность их сбалансирована куда лучше, чем в Vice City. Подбор актеров тоже не расстраивает — главного героя очень неплохо озвучивает некий малоизвестный рэпер Young Maylay, а в ролях помельче отметились такие люди, как Сэмюэл Л. Джексон (Menace II Society), Крис Пенн (Reservoir Dogs) и Питер Фонда. Последний, кстати, озвучивает местного любителя травки — налицо явная подколка в сторону роли Фонды в Easy Rider. И таких подколок в игре предостаточно. Как, впрочем, и в Vice City.

Но, как Vice City, так и San Andreas ценны отнюдь не только аллегориями на знаменитые бандитские фильмы. Люди из Rockstar Games нашли удивительно привлекательную геймплейную формулу и целенаправленно ее развивают, раз за разом выдавая отличные игры. И GTA: San Andreas, вне всякого сомнения, отличная игра. Даже несмотря на все спорные моменты с эстетикой игры.

Я ЗНАЮ ЭТОГО ПАРНЯ!

Время действия San Andreas — незадолго до начала событий GTA III, а именно — в 1992 году. В процессе игры вы повстречаете сумасшедшую нервную бабу по имени Каталина, большую любительницу орать, стрелять и всячески доминировать. В конце концов она заявит, что больше вас не любит и... сбежит в Liberty City с неким мужиком по имени Клод. Чем закончится их роман, знают все, кто играл в GTA III, поскольку Клод — ни кто иной, как главный герой той игры!



Кадры из к/ф «Город бога».



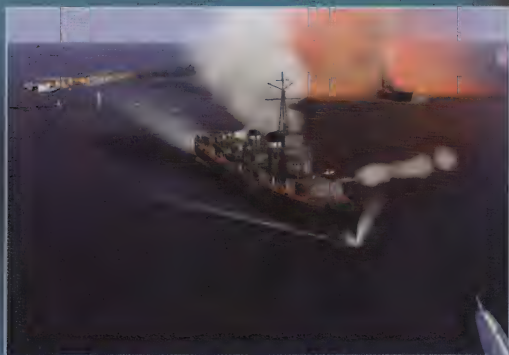
Черные эффектные авто. Бандосы в San Andreas не скрываются.

XS ВЕРДИКТ

All is true — лозунг реализма.
All is true — вторым мы, играя в GTA: SA.

ОЦЕНКА:





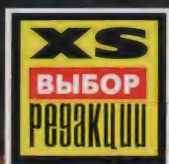
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.

ПЕРЛ ХАРБОР

ОТ ПЕРЛ-ХАРБОРА ДО ЯПОНИИ



НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ИЛ 2-ШТУРМОВИК"



Prince of Persia: Warrior Within

Бой с тенью

PlayStation 2

PC

Xbox

GameCube

Warrior Within — игра из категории love it or hate it. Как, впрочем, и Sands of Time, но в еще большей степени. И есть подозрение, что количество игроков из категории love it в этот раз увеличится.

Александр Лашин

С тех пор, как Принц обманул Судьбу, минуло десять лет. Но прошли они для протагониста отнюдь не в праздности. Судьба, как и следовало ожидать, не очень благожелательно отнеслась к тому, что некий мужчина в шароварах посчитал себя сильнее ее.



СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Prince of Persia:
Sands of Time

АЛЬТЕРНАТИВА

И все десять лет активно за ним охотилась, погнав в погону некое существо Дахаку — непобедимую силу и эксклюзивное орудие свершения правосудия. Машину, черт возьми, убийства. Единственная цель которой — найти негодного Принца и вернуть ход Времени в правильное русло. Чтобы все стало так, как было, пока не появился модный брюнет с саблей, лихо бегающий по стенам. Десять лет Принц бегал, прятался и скрывался, до тех пор, пока некий старец из вступительного ролика не сообщил ему, что на нем (Принце, а не старце) лежит печать смерти. И тогда протагонист принял

XS PROFILE

Жанр: Action

Разработчик: Ubisoft Montreal

Издатель: Ubisoft

Издатель в России: Акелла (PC)

<http://www.princeofpersia-game.com/>



Бой в Warrior Within — это даже не бой, а просто какой-то акробатический танец смерти с нечеловеческим количеством комбо-ударов.



Принц теперь не просто рубит саблей врагов, превращая их в мелко нашинкованный салат. Вариантов ударов — море.



Смурные арабы с внешностью пустынных, замотанные в драные тряпки и пыльные занавески. Сказочные террористы, одним словом.

ПРО СТУДИЮ

Работа над Warrior Within началась еще до того, как была закончена Sands of Time. И это главная причина, по которой разработчикам удалось в такие сжатые сроки создать столь привлекательную, качественную и проработанную игру. Но даже с учетом полной готовности движка и немалого количества анимаций — работоспособность доброй сотни сотрудников Ubisoft Montreal впечатляет.

единственно верное решение — он отправится туда, где когда-то были созданы Пески Времени. После чего проследует на много столетий назад и помешает самому их созданию. Тем самым избавив себя от изнурительного преследования Судьбы и, очевидно, исключив из своей жизни все то, что он сотворил в Prince of Persia: Sands of Time.

ОЙ, ЗДЕСЬ ТАК ТЕМНО

В связи с предысторией сильно изменилось и цветовое решение игры. Яркая и красочная расцветка Sands of Time смотрелась бы просто нелепо при таком суровом, песимистичном сюжете, и люди из Ubisoft это прекрасно понимали. Warrior Within — игра мрачная во всех смыслах. Принц теперь выгля-



Синдбад против минотавров. В роли Синдбада — Принц ...
А имени его мы так и не узнали.

дит не разудалым Синдбадом-мо-реходом из арабских сказок, а так, как и должен — загнанным и опустошенным воином. Под стать ему и локации, и противники. Мрачные замки и подземелья, с разломами в полах и поросшими мхом стенами... Смурные арабы с внешностью пустынных, замотанные в драные тряпки и пыльные занавески. Жутковатого вида существа, пол и равную принадлежность которых определить не представляется возможным. Огромные чудовища-боссы с внешностью обезумевших големов. И все это самым изящным образом увязано в одно неразделимое целое.

HAVE SOME FUN

Впрочем, все эти заявления о мрачном сеттинге не означают, что Warrior Within — игра беспросветно-темная или невеселая. Непроглядной тьмы нет и в помине, а пресловутого «фана» — так просто выше крыши. Но главное — игра чертовски, нереально красива. И

что не менее важно — она невероятно стильная. Все равно, где именно вы находитесь в любой отдаленно взятый момент, XS и Ubisoft гарантируют — игра будет выглядеть лучше, чем вы только можете себе представить. Возможно, это самый красивый TPS для PlayStation 2 на сегодняшний день. Но отличной игрой его делает далеко не только внешний вид.

ПО ПОПЕ ВЕНИКОМ

Едва ли не главной проблемой Sand of Time были бои — простоватые, если не сказать примитивные. В новой игре все иначе. Бой в Warrior Within — это даже не бой, а просто какой-то акробатический танец смерти с нечеловеческим количеством комбо-ударов. Принц теперь не просто рубит саблей врагов, превращая их в мелко нашинкованный салат. Теперь он делает это с завораживающей красотой и ошеломляющим разнообразием. Сделать обратное сальто через голову офигевшего моджахеда, и, не

ПРО ПЕСОК

Упражнения с Песками Времени, возвращающими Принца в прошлое и так полюбившимися аудитории Sands of Time, никуда не делись. В Warrior Within таких путешествий во времени не менее десятка. Зачастую, возвращаясь назад во времени, можно будет увидеть нынешние руины дворцов и замков во всем их былом великолепии.

медля ни секунды, срубить ему голову. Рубануть стоящего спереди негодяя, отшвырнуть ногой второго, и тут же сделать колющий выпад в сторону третьего. Схватить одного из врагов за шею и использовать в качестве живого щита. Сделать вертикальную пробежку по стене, после чего спикировать головой и саблей вниз прямо на застывшего в недоумении противника. Выхватить у супостата трудовой топор и лихо рубить вражьи морды сразу с двух рук. Это лишь малая часть того, что позволяет нам и вам поистине гениальная боевая система Warrior Within. Бои в этой игре — это что угодно, но только не скука и однообразие.

ПРЫЖКИ И СКАКАНИЕ

Возвращаясь к началу статьи, хочется сказать и о том, что может вызвать неприятие Warrior Within у немалого количества игроков. Проще говоря, за что некоторые hate it. По большому счету, за то же самое, что вызывало у многих игроков неприятие Sands of Time — акробатические изыски Принца. Безусловно, бегать по стенам приятно и интересно, а выглядит это чертовски эффектно, но когда по сюжету надо забраться на какую-то совершенно не-

реальную верхотуру без права на ошибку (просто потому, что, упав с большой высоты, Принц разбивается насмерть) — после нескольких попыток это начинает вызывать раздражение. Кроме того, камера не всегда отличается выбором удобной точки обзора. И игроку придется постоянно работать правым стиком, подкручивая камеру до того состояния, когда сцена будет выглядеть оптимальным для выполнения акробатических этюдов образом. Что тоже не добавляет душевного спокойствия.

БЕЗ ВАРИАНТОВ

И такой акробатики в игре изрядное количество. Будь ее чуть меньше — можно было бы через силу пройти дальше и наслаждаться, допустим, великолепными боями (а это самая сильная вещь в игре). Но нет — тем, кто чужд всех этих прыгательных дел, приходится терпеть, чертыхаться, проклинать все на свете, но все равно идти дальше. Потому что иначе в случае с Warrior Within никак нельзя. То есть вообще никак. Игра настолько хороша, что пропустить ее не имеет права никто. Абсолютно. Даже если вы будете плеваться, карабкаясь по стенам и перепрыгивая с платформ на платформу, даже если вам не по душе концепция Песков Времени....

Вы обязаны увидеть Prince of Persia: Warrior Within. И не задавайте глупых вопросов — не спрашивайте меня, почему. Потому что.

ПРО ПАЯЛЬНИК

В Warrior Within акробатическая и боевая части спаяны так, что хрен разорвешь. В том смысле, что искусственных пауз между боями и драками нет. Если раньше при виде врагов Парень в Шароварах красиво доставал саблю, а убив всех — не менее красиво убирал ее в ножны, то теперь все происходит стремительно и непрерывно. Ура.

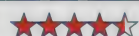
Безусловно, бегать по стенам приятно и интересно, а выглядит это чертовски эффектно.



XS ВЕРДИКТ

Продолжение лучшей игры прошлого года. Однозначный must have.

ОЦЕНКА:



Новая тактическая игра, в
разработке которой принимает
участие дизайнер серии
Jagged Alliance Шон Линн

БРИГАДА Е5 НОВЫЙ Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати
профессиональных наемников
и возможность найма
местных жителей>>

Более 30 уровней:
городские кварталы, открытая
местность, военные базы>>

Оригинальная система
организации действий,
режим "Умной паузы">>

Более 100 моделей
стрелкового оружия, а также
гранатометы, ручные гранаты и
холодное оружие>>

Три основные сюжетные линии,
а также возможность
играть по своему сценарию>>

Mortal Kombat: Deception

Смешанные чувства

PlayStation 2

Xbox

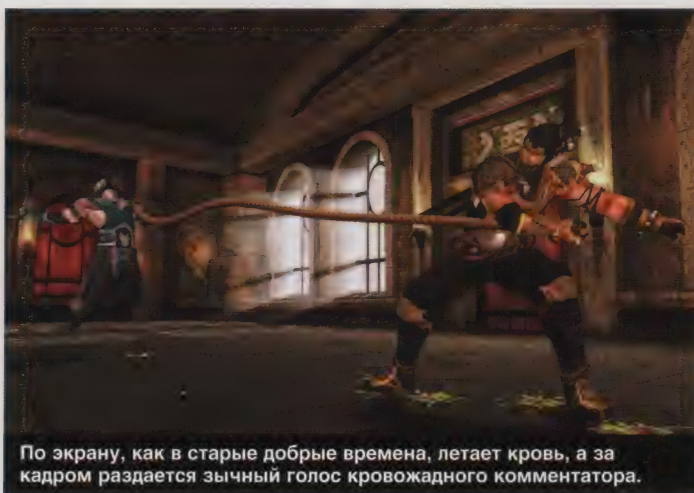
Когда-нибудь — лет эдак через пять-десять — новая часть Mortal Kombat окажется действительно стоящей игрой. Ее будут ставить в пример остальным файтингам, а Sega и Namco решат, что пришла пора позаимствовать пару идей для своих сериалов. Пока что о подобном раскладе Midway может лишь мечтать — не доросла. Но шаги в нужном направлении, надо признать, уже делаются.

Михаил Судаков

Определенно, играть в МК: Deception несколько веселее, чем в МК: Deadly Alliance. С чем это связано, понять поначалу сложно — ведь игровой процесс вроде бы изменился лишь в мелочах. Каждый боец все так же спокойно переключается между тремя стилями во время поединка и даже, что куда веселее, посреди комбо. Один из стилей по-прежнему подразумевает наличие в руках какого-нибудь колюще-режущего предмета — от катанов до томагавка. На экране, как в старые добрые времена, хлещет кровь, а за кадром раздается зычный голос кровожадного комментатора. Постепенно отличия начинают всплывать на поверхность. Заметнее всего триумфальное возвращение апперкотов, которые многими вместе с фаталити почитались за фирменный знак сериала, но позорно потерялись в Deadly Alliance. Появились опасные зоны в аренах — тоже, по большому счету, не ахти какое новшество. Угодить в какую-нибудь механическую гадость и проиграть из-за этого раунд можно было еще в Bio Freaks от той же Midway, а неосторожно сверзиться с ринга — вообще в Virtua Fighter. Авторы Deception, однако, подошли к вопросу с присущей им садистской искоркой.



По большому счету, все якобы уникальные стили очень сильно смахивают друг на друга — как с виду, так и по сути. Печально, но ничего не поделаешь — такова концепция игры вот уже сколько лет.



По экрану, как в старые добрые времена, летает кровь, а за кадром раздается зычный голос кровожадного комментатора.

СЕТЕВОЕ ЧЛЕНОВРЕДИТЕЛЬСТВО

Шестая часть Mortal Kombat порадовала фанатов сериала еще одним нововведением — многопользовательской игрой. Как-то без особого гонора и шума Midway, можно сказать, совершила небольшую революцию, выбросив на рынок первый трехмерный файтинг, обладающий полноценным сетевым мультиплеером. Обладатели PlayStation 2 выбирают службу GameSpy, а владельцы Xbox пользуются Xbox Live, но и те, и другие, судя по отзывам зарубежных коллег, наслаждаются быстрой, плавной, практически свободной от лага игрой. Кстати, помимо обычного файтинга можно сразиться в онлайн-шахматы и онлайн-псевдотетрис.





ПРОГРЕСС

Наличие «комбо-брейкеров» не столь очевидно, как все вышеописанное, но при этом они достаточно сильно влияют на геймплей. В Deception эти приемы исполняются куда проще, чем в других файтингах, что вовсе не означает, будто всем комбо настала полная и окончательная финита. По счастью, ребята из Midway догадались наложить ограничение на количество комбо-брейкеров в одном матче, так что особо разгуляться не получится.

Все остальные нововведения, если задуматься, относятся к разряду

«А зато эффектно». Так, каждый боец теперь имеет в загашнике ровно два фаталити (в отличие от одного в Deadly Alliance), причем очень даже неплохих — кровавых и зрелищных по самое не балуйся. И это еще не самое веселое — теперь даже вчистую продувшийся игрок может сохранить лицо, исполнив харакири. Практической пользы — никакой, зато красиво и провоцирует совершенно замечательные ситуации.

ЕЛКА

Mortal Kombat: Deception на самом деле мог стать замечательным файтингом, кабы не извечная проблема всего сериала. В погоне за всевозможными украшательствами Midway постоянно забывает о том, что должно являться сердцевинкой любого представителя жанра, — о боевой системе.

В этом смысле Mortal Kombat как был, так и остается предельно

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Mortal Kombat: Deadly Alliance

АЛЬТЕРНАТИВА



«Чернуха» всегда выделяла Mortal Kombat среди остальных файтингов. На протяжении многих лет игра остается верна своему стилю.



Каждый Саб-Зиро мечтает стать Шан Тсунгом. Для этого нужно «сожрать» немало других саб-зир.

НАШИ ПЯТЬ КОПЕЕК

Наглядевшись на хитрые режимы Deception, мы решили предложить компании Midway не останавливаться на достигнутом и внедрить в седьмую часть сериала следующие мини-игры:

Chekkers — шашки с кровавыми потасовками и совершенно одинаковыми бойцами. Боец, прорвавшийся на противоположную сторону доски, становится Шан Тсунгом.

Pokefighter — игрок заботится о беспомощном, ничего не умеющем бойце. Постепенно подопечный учится всем боевым приемам и, в зависимости от характера воспитателя, воплощается в Рэйдена или Квана Чи.

Ponk — два бойца разводятся по краям арены и начинают бросаться друг в друга увесистыми шипастыми железными шариками. Кто первым поймает, то и проиграл.

простенькой игрой. Богатый выбор бойцов, добрая половина из которых открывается лишь путем всевозможных ухищрений, и наличие у каждого нескольких спецприемов мало кого обманет. По большому счету, все якобы уникальные стили очень сильно смахивают друг на друга — как с виду, так и по сути. Печально, но ничего не поделаешь — таков, кажется, принципиальный подход авторов к своему детищу. Побольше мишуры, а остальное — приложится.

А уж мишуры в Deception предостаточно — пожалуй, больше, чем в какой-либо другой части сериала. И если наличие откровенно комичного тетрисоподобного режима и очень своеобразных шахмат (которые, конечно же, вовсе никакие не шахматы, а чистойшей воды калка с классической игры Archon) еще как-то оправдано, то занудный и некрасивый Konquest здесь ну абсолютно не к месту. Не позволяй его прохождение открывать скрытых персонажей и прочие бонусы, быть этому режиму заброшенным после первых же пяти минут игры.

ТУДА-ОБРАТНО

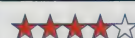
Если попытаться подвести какой-то осознанный итог, получится сплошная двусмысленность. С одной стороны, Mortal Kombat: Deception — развлечение явно не на пару часов, да и прогресс по сравнению с Deadly Alliance слишком очевиден, чтобы отмахнуться от игры и записать ее в разряд обычных дополнений.

Однако несовершенство боевой системы, скука смертная под названием Konquest, которую ради бонусов вам придется пройти не раз и даже не два, и ущербность анимации камнем тянут Deception на дно. В результате игра подвисает где-то между «какой ужас» и «просто здорово», дергаясь то в одну, то в другую сторону. Сегодня вы ее ненавидите, а завтра будете с горящими глазами зазывать друзей в гости сыграть партейку-другую. Такие вот смешанные чувства.

XS ВЕРДИКТ

Яркий, кровавый и зрелищный мордобойще.

ОЦЕНКА:



XS PROFILE

Жанр: Fighting

Разработчик: Midway

Издатель: Midway

<http://www.mkdeception.com>

Evil Genius

«Курсы лидерства» в новой редакции

Минимальные требования:

Pentium 3 800 MHz, 128 Mb RAM, 16 Mb video, 1.4 Gb HDD

Рекомендуемые требования:

Pentium 4 1.5 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb video

PC

Это тот редкий случай, когда за плохое поведение не поставят в угол и не предъявят иск за дурное влияние на малолетних преступников. Впрочем, вышеупомянутые наказания вам все равно грозят в полной мере, только уже за пониженную работоспособность.

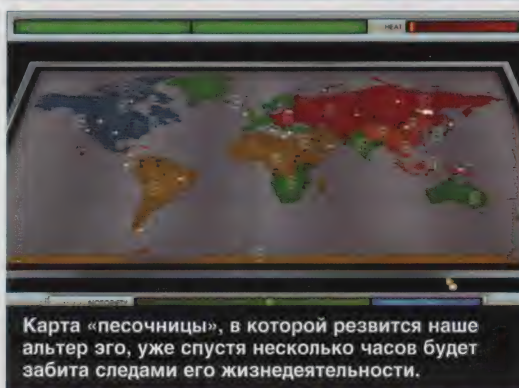
Дмитрий Чернов

От Evil Genius действительно сложно оторваться. И дело вовсе не в сомнительной привлекательности идеи господства над миром, а в сопровождающем лозунг «it's good to be bad» контрасте. EG настолько комична, что, будь это хоть философский шутер на тему холодной войны, воспринимать происходящее серьезно смогли бы только законченные интроверты. Не удивительно, если в фильмотеке Elixir Studios на первых полках найдутся все возможные пародии на шпионские ленты вроде опостылевшего «Остина Пауэрса». Надувные декорации в стиле ретро и ощущение общей бесполезности происходящего, сопровождающие стремление к мировому господству, не оставляют сомнений в том, что перед нами превосходный фарс со всеми вытекающими.

Даже сам злой гений и его ближайшее окружение, под чьим чутким руководством копошится целый муравейник тупых как спаржа лакеев, больше смахивают на пятиминутные шаржи уличных художников «культурной столицы», нежели на группу озлобленных террористов. Классические образы стопроцентных кретинов доведены в EG до абсурда. Беззаботный латинский мажор с дежурным магнитофоном в кармане, экзальтированная мадам с галлюциногенной пудрицей, бывший медик-вундеркинд, умело изображающий безобидных мультипликационных геро-



День получения. Бухгалтер пытался скрыться с месячной зарплатой сотрудников, но был пойман с поличным. Засвидетельствовать свое почтение коллеге пришли работники всех отделов.



Карта «песочницы», в которой резвится наше альтер эго, уже спустя несколько часов будет забита следами его жизнедеятельности.



Портативная Эйфелева башня вызывает неподдельный интерес среди подчиненных.

ДЕСЯТЬ ПРИЧИН ДЛЯ ПОКУПКИ EVIL GENIUS

На неофициальном сайте игры (Evil Planet) восторженные посетители форумов обозначили полсотни причин, по которым вам следует незамедлительно сдать продавцу ближайшего магазина электронных развлечений. Приводить все резоны не имеет смысла, они очевидны. Попробуем сократить их число до десяти наиболее веских:

1. Можно украсть Эйфелеву башню.
2. Наверняка, в детстве вы хотели стать Джеймсом Бондом, но ничего не получилось, и теперь вы обижены за это на весь мир.
3. Каждый хочет нажать на Большую Красную Кнопку.
4. Вы можете стать похожим на доктора Но.
5. Эту игру делала не Electronic Arts.
6. У вас будет своя большая комната.
7. Там есть чувак с африканской прической.
8. Вы можете избить домработницу и запереть ее в клетку.
9. Вы будете выглядеть королем среди никчемных лакеев.
10. Внутри мы все злые... (только не все — гении, прим. перев.)



Леди Зло собственной персоной. Милашка, не правда ли?



На сигнал тревоги сбегается весь штат: кто морду набить, кто просто от работы поотлынивать.



Коридорные разборки с голубыми беретами и агентами-в-ластах являются негласным пунктом дневного расписания базы.



Дисотека, которую периодически устраивает Эли Барракуда — один из тех моментов, ради которых стоит играть в Evil Genius.



ев... список можно продолжать долго. Существовать столь концептуальные персонажи в реальной жизни, мир бы точно упал к их ногам. Со смеху.

Не отстает от руководства и обслуживающий персонал, с рождения лишенный каких-либо зачатков разума. Несмотря на то, что наблюдать местное ноу-хау — «лунную походку», которую с удовольствием выплясывает перед пленными каждый второй постоялец базы, надоедает очень быстро, Evil Genius не перестает веселить не менее жизнерадостными фокусами до самого финала.

I DON'T CARE HOW MANY MEN IT TAKES

Несмотря на весь вышеперечисленный цирк, EG может смело претендовать на роль вполне серьезного проекта. А расслабиться не получится, даже забравшись на вершину криминальной пирамиды. Сперва вам отчаянно не будет хватать денег и горячих

точек для проведения зловещих мероприятий, плюс слегка попортят настроение чрезмерно любопытные борцы за справедливость. Чуть позже на смену всей этой детсадовской суете придет расчетливая тактика исполнения терактов во избежание излишнего внимания со стороны спецслужб и борьба с жестким лимитом человеко-ресурсов.

Методичное планирование базы, медленно перерастающее в перманентный редизайн и замену старых вещей на свежесозобретенные. Непрекращающиеся попытки усмирить безмозглых подчиненных, делающих все, что угодно, только не то, что нужно. Отлов убийц Его (Ее) Высочества и расхитителей госказны. Лабораторные исследования, увеселение туристов, добыча денег, все те же теракты и еще сотня-другая упражнений для предплечий и мозгов. Только одна система сигнализации и расстановки ловушек может занять у вас не один час.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Dungeon Keeper II
Tropico: Paradise Island
АЛЬТЕРНАТИВА

ЗА ЛЕКАРСТВОМ — В ЛОНДОН

Помимо отвратительной навигации на сайте и смешных размеров портфолио, в котором вместе с Evil Genius застрял революционный тренажер Republic: The Revolution, Elixir Studios может похвастаться разноцветным штатом сотрудников, напоминающим домашний винегрет. В разделе Profile администрация студии честно признается, что на совести некоторых ее работников лежат такие проекты, как The Sims и пресловутый Dungeon Keeper 2. С последним очень любят сравнивать Evil Genius светские личности и постояльцы LiveJournal.com, да и кукольный стиль с характерной анимацией и кармелеными цветами не дает отделиться от параллелей с син-наркотиком Maxis.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ПРОЕКЦИЯ

В конце концов, можно просто наблюдать за почти живыми и слегка разумными лакеями или послушать великолепную звуковую дорожку в формате DTS. Все прочие мелочи при таком богатстве выбора и атмосфере общей комичности не имеют никакого значения. Любые неприятности, включая неприличное количество ошибок кода, как-то даже теряются на фоне воздушно-водолазного десанта и пыток балетом имени М. Джексона. Похоже, скупой на чистое веселье и полноценные идеи Republic: The Revolution достались лишь остатки совокупного юмора и фантазии сотрудников Elixir Studios. Все сливки сатиры забрал «Злой гений», попутно прихватив из офиса солидный кусок обаяния.

XS PROFILE

Жанр: **Strategy**
Издатель: **Vivendi Universal Games**
Разработчик: **Elixir Studios**
<http://www.howevilareyou.com>

XS ВЕРДИКТ

Почти гениально, несмотря ни на какие дешевые сравнения.

ОЦЕНКА:



Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Напряги извилины

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Second Sight

АЛЬТЕРНАТИВА

PC

PlayStation 2

Xbox

GameCube

Честно говоря, до выхода Psi-Ops мало кто верил, что в Midway все еще способны удивлять. Не чудовищной консистенцией чего-то теплого и мягкого, а реальной недовольностью и высочайшим качеством продукции. Да, вы все правильно поняли. Psi-Ops — на удивление отличная игра.

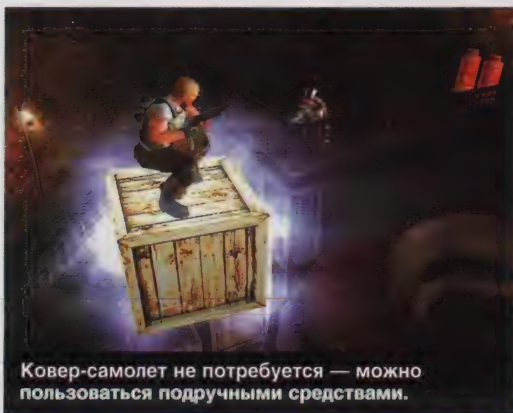
Александр Лашин

Начало, впрочем, отдает банальностью. Некая спецназовская команда пытается куда-то проникнуть, но коварные злодеи рушат все планы по восстановлению справедливости. Особенно зажигает лидер злодеев — огромный жирный негр-телепат, лихо швыряющийся многотонными грузовиками. После чего нам является мускулистый белый мужчина, жалующийся на отсутствие памяти. Это — главный герой, Ник Скрайер, мощнейший солдат-псионик. Последнее, впрочем, ему еще предстоит вспомнить.

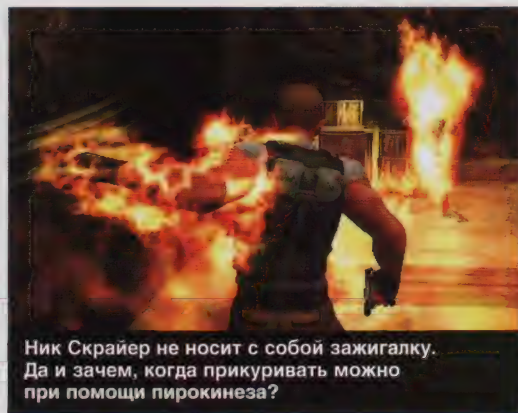
Что радует — игра с одной стороны выглядит как претензия на некий серьезный кинематографичный милитаристический боевик, а с дру-



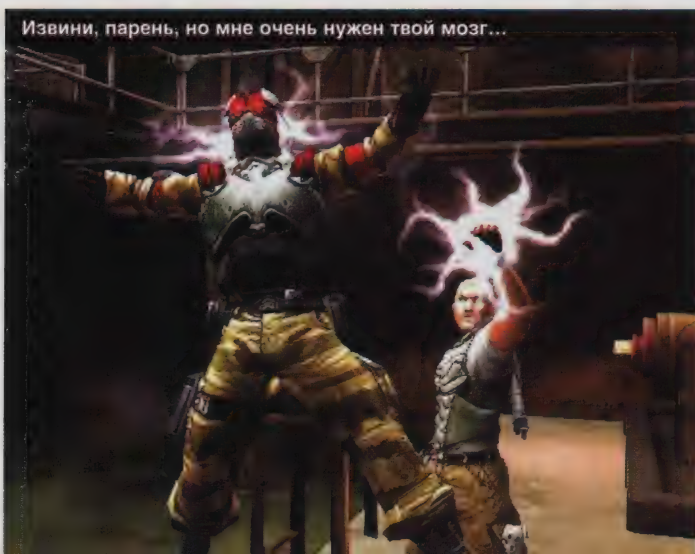
Этот товарищ на собственной шкуре узнал, что значит «биться головой об стену»...



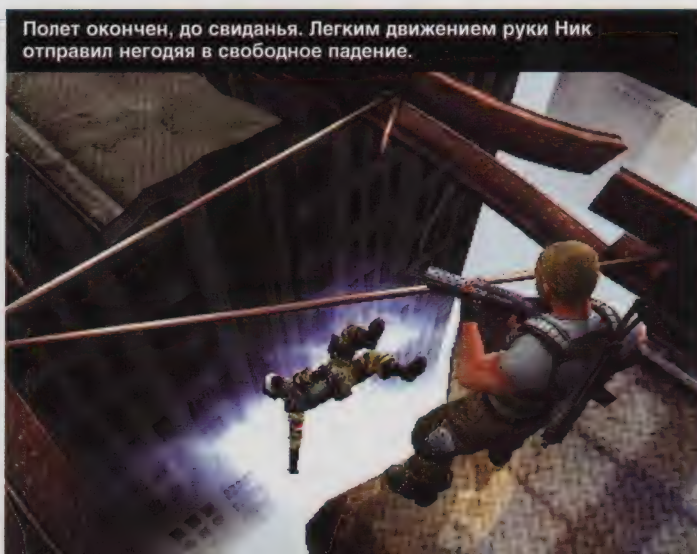
Ковер-самолет не потребуется — можно пользоваться подручными средствами.



Ник Скрайер не носит с собой зажигалку. Да и зачем, когда прикуривать можно при помощи пирокинеза?



Извини, парень, но мне очень нужен твой мозг...



Полет окончен, до свиданья. Легким движением руки Ник отправил негодяя в свободное падение.



Не последняя заслуга в притягательности Psi-Ops принадлежит поистине шикарному саундтреку. В котором помимо внутриигровой музыки можно обнаружить композицию довольно известной американской команды Cold. Эти флоридские пост-альтернативщики (кстати, протеже Limp Bizkit) специально для игры записали песню With My Mind, а в официальном видеоклипе на эту вещь, кроме музыкантов, можно увидеть и нарезку из роликов Psi-Ops.

XS PROFILE	
Жанр:	Action
Разработчик:	Midway
Издатель:	Midway
Издатель в России:	Новый диск (PC)
http://www.psiopsgame.com/	



гой — посылает всю серьезность куда подальше. Уровни Psi-Ops — на самом деле никакие не исследовательские центры или военные объекты, а чертовски талантливые коллекции коридоров, комнат, ловушек и мест для применения пси-способностей протагониста. Флэшбэки в сюжетном плане довольно натянуты (и это, пожалуй, главный минус Psi-Ops в сравнении с Second Sight). Если на каком-то уровне вам потребуется смотреть сквозь стены или контролировать противников — значит, именно на этом уровне вас вернут на тренировочную базу, где несколько лет назад опытный инструктор обучил Ника именно этому умению. Персонажи порой хрестоматийны до абсурдности, но именно в этом секрет их чудовищной харизмы. Диалоги полны всевозможных клише. Но, черт возьми, все это, в первых, создает какую-то непонятно затягивающую атмосферу, а во вторых, с лихвой компенсируется отличным геймплеем, главный ко-

нек которого — великолепно проработанная система псионических умений Скрайера.

ФОКУСНИК

Хочешь не хочешь, а от сравнений телепатических трюков в Psi-Ops и Second Sight никуда не деться. И тут следует признать, что герой этой рецензии с легкостью кладет оппонента на обе лопатки. Система псиумений в игре от Midway одновременно проста, логична и удобна. Телекинез — первое и основное умение Ника Скрайера — годится практически для всего. Выставить нужным образом ящики и вскарабкаться по ним на высокую стену, подтащить поближе лежащую в опасной зоне аптечку, швырнуть в противника газовым баллоном или попросту сбросить супостата в пропасть. А еще в Psi-Ops можно летать. Да-да, натурально летать — залезть на что-нибудь крупное и поднять это в воздух телекинезом.

Прочие псионические выкрутасы



Зубная паста, может быть, и помогает против кариеса, но выстрел в затылок сводит результаты чистки зубов на нет.



В последнее время ни одна игра из имеющих хоть какой-то сюжет не обходится без женских персонажей. Psi-Ops не отстает от веяний моды. Нику по мере сил помогает комсомолка-спортсменка-блондинка выдающихся форм и просто секретный агент Сара Блэйк. Помощь, правда, большей частью заключается в продвижении по сюжету, но все же приятно, что в погоне за политкорректностью Midway уступили феминисткам, а не представителям национальных или прочих меньшинств.

чуть менее виртуозны, зато прекрасное сбалансированы и логичны. Возможность бестелесно гулять по комнатам, проходя через стены (Remote Viewing), видеть то, что недоступно обычному глазу (Aura View), швыряться огнем. Есть еще и Mind Control, то бишь непосредственное управление противниками с сохранением всех функций, и самая интересная вещь — Mind Drain. Высасывание пси-энергии из врагов, причем как живых, так и мертвых. Живые, ясное дело, предпочтительней — и энергии высасывается больше, и пули тратить не надо.

МОЗГОВОЙ СПЕЦНАЗ

Даже если бы Psi-Ops была обычным милитаристическим шутером, это все равно была бы прекрасная игра. Достаточно разнообразное и отлично сбалансированное оружие, в меру умные противники, отличный дизайн миссий и уровней. Сюда же — превосходная графика и просто шикарная ragdoll-физика

врагов. Можно часами швырять их об стены, забрасывать различными предметами и вообще творить всевозможное непотребство при помощи телекинеза только для того, чтобы любоваться движениями. Нельзя не упомянуть и о паре досадных минусов. Ближе к концу игры нелинейность несколько сдувается в пользу прохождения уровней по одному, строго определенному пути. Второй минус существенней — имеются баги, один из которых очень сильно затрудняет битву с боссом (но, к счастью, лечится простой перезагрузкой уровня). Кроме того, игра преступно коротка. Три-четыре вечера — это, пожалуй, маловато для такого замечательного проекта, как Psi-Ops.

XS ВЕРДИКТ

Спецназовцы-телепаты бросают вызов преступности.

ОЦЕНКА:



Warhammer 40 000:

Гнев орка

Минимальные требования: 1.4 GHz CPU, 256 Mb RAM, 32 Mb video, 1.8 Gb HDD

PC

Игры по вселенной Warhammer 40 000 всегда носили на себе клеймо «орки в космосе». Что ж, если хотите, так оно и есть. Вот только уровень исполнения в данном случае на порядок выше.

Дмитрий Чернов

Dawn of War проигрывает последнему стратегическому шедеву Blizzard лишь по организации онлайн-сражений (вылизанный до блеска Battle.net почти безупречен, как ни крути). Ну, разве что, еще сценаристы Warcraft III могут потягаться с беспощадными штатными писателями Relic, не способными придумать что-то, хотя бы на миллиметр выходящее за рамки классических канонов. По всем остальным параметрам авторам WC лучше сразу удавиться и не занимать драгоценное место на планете.

Несмотря на местами поразительное сходство с прототипом, очередная серия мыльной оперы про сорок первое тысячелетие в корне от-



«Вашу мать, что это за тварь?» — «Первый взвод, не засоряйте эфир, продолжайте наступление!» — «Нас всех сожрут! Argh!»

XS PROFILE

Жанр: Strategy

Разработчик: Relic Entertainment

Издатель: THQ

Издатель в России: Game Factory/Руссобит-М

www.dawnofwargame.com

ЛИКБЕЗ: БУМАЖНЫЕ КОРНИ

Сорок первое тысячелетие, люди и их конкуренты по оккупации Вселенной продолжают пользоваться холодным оружием, войска и здания сбрасываются с орбиты как горох, орки так и не обзавелись мозгами... таковы правила настольной вселенной Warhammer 40 000, из которой выросли все ее многочисленные электронные проекции. Впрочем, все это лишь жалкая часть целого кодекса, ежемесячно дополняемого создателями W40K. И можете не сомневаться, у Games Workshop работы хватает. Все-таки, отслеживать баланс 13 рас и создавать новые сеттинги «на бумаге» сложнее, чем ко-

выряться в трех нациях, выплевывая результаты своей жизнедеятельности на просторы Battle.net. Да и поклонников, постоянно требующих новые сценарии и указывающих на недочеты, у настольной серии Warhammer 40 000 предостаточно. Почему при таком богатстве выбора разработчики Dawn of War ограничились только четырьмя расами и выбрали для микроскопической кампании в качестве сюжета Самый Банальный в Мире сторилейн, можно только догадываться. Будем надеяться, что необъятный потенциал серии все же будет использован в ближайшее время — уж больно аппетитно выглядит дебют Relic в мире W40K.

личается от него в самом важном — в ощущении того, что вокруг идет война. Разработчикам хочется буквально поклониться в ноги за то, что они, как сами-знаете-кто, не пошли на поводу у так называемого массового покупателя, модернизирующего компьютер раз в пятилетку. Благодаря этому мы имеем не еще одну возню с корявыми куклами, а полноценный Военный блокбастер.

Здесь нет борьбы за каждого пехотинца, нет монотонного размахивания мечами, со временем начинающего вводить в транс, и сильно занижена роль героев и их умений, что, ко всему прочему, избавляет разработчиков от каждодневного нытья киберспортсменов. Столкновение даже пары отрядов, заменяющих в Dawn of War единичные юниты, производит количество шума на целую армию. Если же вы бросите в бой все скопившееся на базе войско, то и вовсе рискуете оглохнуть и окончательно запутаться в копошащемся на экране муравейнике. Одни жужжат бензопилами, другие отстреливаются, третьи наматывают противника на клешню, четвертые вообще палят в разные стороны из всего доступного списка Большого Словаря Баллистики. При этом даже у самых завалящих солдат по несколько прекрасно анимированных приемов в запасе, а услужливая камера так и норовит показать этот бардак с самых выгодных ракурсов.

NOT 4 LONERS

Правда, за такую кинематографичность приходится платить, и именно здесь господа, тормозящие прогресс, начинают выглядеть сущими аутсайдерами. Dawn of War на каждом шагу норовит отнять награду «Graphic Excellence» у относительно недавней Ground Control II, требуя в качестве компенсации солидное количество ресурсов. И, похоже, в этом плане дизайнеры Relic ничуть не прогадали. По крайней мере, сумасшедшая активность на официальных форумах, заставившая администрацию отключить функцию поиска из-за дикого количества запросов, говорит о правильности выбора.

Dawn Of War

Рекомендуемые требования: 2.2 GHz CPU, 512 Mb RAM, 64 Mb video

С другой стороны, в угоду внешности и в попытке угнаться за многопользовательским флагманом Blizzard, те же господа почему-то закрыли глаза на одиночную кампанию. Жалкие 11 миссий проглатываются при желании за пару вечеров, а если еще проматывать скучнейшие диалоги главгероев, то и того меньше. Насквозь вторичный сценарий про заключенного в камень демона так и норовит показать, что не для вас тут все, собственно, и сделано, тов. интраверты. В ту же дудку дует и кампания, позволяющая полноценно освоиться лишь с расой Space Marines, и нехотя показывающая, мол, есть еще Orks, Eldar и Chaos Space Marines. Хотите познакомиться с ними поближе? Отправляйтесь в skirmish или сразу начи-

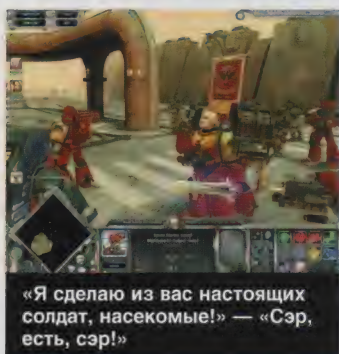
найте свою карьеру в рамках онлайнового сервиса GameSpy. Намек понятен. Но как при таком подходе Relic умудрилась допустить несколько непростительных ляпов, остается загадкой. Продолжая копировать все тот же Warcraft III, разработчики совершенно позабыли, что количество «горячих» клавиш и вариантов управления войсками выходят в Dawn of War далеко за рамки приличия, и оставлять игроков без возможности сменить раскладку клавиатуры на собственную — почти преступление. Да и количество и общедоступность «дыр», в том числе позволяющих за пару минут разделиться с более опытным противником, переходят все границы. И это при том, что детище Relic не без оснований метит на звание лучшей стратегической игры года. Абсурд.



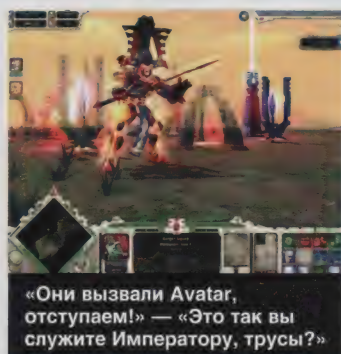
«Блесна, блесна! Я жетон!» — «кхххх... плохо слышно вас, жетон!..»



«Эй, что это за тягучая вонючая жидкость?» — «Это их кровь, сэр!»



«Я сделаю из вас настоящих солдат, насекомые!» — «Сэр, есть, сэр!»



«Они вызвали Avatar, отступаем!» — «Это так вы служите Императору, трусы?»

DA BOYZ POWA

Орки с легкой руки Blizzard всегда были кумирами онлайн-молодежи. Почти ультимативная раса помимо постоянных побед доставляла поклонникам еще и массу удовольствия своим нестандартным характером. Но, похоже, монополия Blizzard, наконец, закончилась. Warcraft III? Ну, что вы. Вчерашний день. Тут вместо скучных Grunts — поколение, именующее себя DA BOYZ. Вместо дурацких топоров и копий — целый арсенал из CHOPPAZ, BURNAS и SHOOTAZ. Любой уважающий себя орк слушает хэви-метал и растягивает слово ZZZAAAPPA как настоящий «гангста». На десерт — разговаривающие голосом джексонского Голлума гретчины (какие пеоны, о чем вы?). После такого комплексного подхода к «зеленокожей» натуре опостылевшая отрывка и затянувшаяся на несколько лет пуканье зоопарка Blizzard смотрится совершенно неспортивно.

С ЗАПАСОМ НА БУДУЩЕЕ

Но будем снисходительны и сплешем все недочеты на нетерпеливого издателя. Dawn of War, невзирая ни на какие огрехи производства, притягивает за уши с первых же кадров бодрящего вступительного ролика и не отпускает до самой развязки, прозрачно намекаящей на продолжение. Если у THQ хватит ума не терроризировать разработчиков сроками, то есть шанс получить в ближайшем будущем полноценную кампанию хотя бы с орками, не говоря уж об остальных национальностях, населяющих вселенную. Пока же некоторую пустоту Warhammer 40 000 могут восполнить лишь энтузиасты, уже активно

выстреливающие на коленке разношерстные модификации и коротенькие сценарии. Relic остается только удовлетворять бесконечные пожелания по балансу и вовремя разгребать ворох сообщений с жалобами. Учитывая эффект, произведенный игрой на публику, заниматься этой неблагодарной работой придется, чтобы не растерять весь ее потенциал. А он, поверьте, огромен.

XS ВЕРДИКТ

Сорок тысяч минут удовольствия.

ОЦЕНКА:



Burnout 3: Takedown

Пункт назначения



Такая идиллическая картинка держится в игре недолго. Как правило — несколько секунд.

ФОРСАЖ!

В принципе, выигрывать гонки в Burnout 3 можно и без активного использования форсажа. Дело в том, что компьютерные оппоненты жульничают и изрядно увеличивают скорость, как только это делает игрок. Поэтому достаточно захватить лидерство в самом начале гонки, а затем без особых проблем удерживать его, ускоряясь лишь в самых критичных случаях. А вот на финише можно втопить так, что все соперники останутся далеко позади. Разумеется, подобная стратегия работает лишь в одиночных режимах и для тех водителей, которые не имеют привычки вылетать с трассы каждые две минуты.



По слухам, режиссер «Пункта назначения 2» Дэвид Р. Эллис, увидев Burnout 3: Takedown, съел свою шляпу и выдал следующую фразу: «Черт возьми, мне нужно было втиснуть в фильм побольше катастроф».

PlayStation 2

Xbox

Эта игра не пытается очаровать игрока какой-то одной, сугубо уникальной черточкой. Burnout 3 наносит массированный удар по мозгам, стимулирует все центры удовольствия разом, заставляет повизгивать от восторга и навеивает до умопомрачения психоделические сны.

Михаил Судаков

В том, что Burnout 3 продается заметно лучше своих предшественниц, есть некая высшая справедливость. Иные сиквелы, на голову превосходящие оригиналы, не встречают широкой поддержки в народных массах, пылясь себе на прилавках и получают от какого-нибудь сайта звание «Лучшей игры, в которую никто не играл». Какое счастье, что именно этому продолжению так свезло! Причина такого «везения», однако, довольно проста — бесподобный игровой процесс, густо замешанный на столкновениях, заносах, полетах,

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

R: Racing Evolution

АЛЬТЕРНАТИВА

взрывах, разлетаниях на кусочки и прочих атрибутах любой приличной автокатастрофы. Сложно сказать, довелось ли парням из Criterion смотреть прошлогодний ужастик «Пункт назначения 2», но определенное (да что там — зверское!) сходство налицо. Вот только что для киношного персонажа трагедия, несовместимая с жизнью, то для игрока — сущий рай.

КУРСЫ ЭКСТРЕМАЛЬНОГО ВОЖДЕНИЯ

Катастрофы являются настоящим стержнем Burnout 3. Дело в том, что для уверенной победы в гонке жизненно необходимо почаще включать форсаж (он же Boost), топливо для которого можно пополнять, собирая раскиданные по трассе бонусы. С другой стороны, куда приятнее получать вознаграждение за опасную езду — это понятие в Burnout 3 трактуется необычайно широко и справедливо. В лихачи записывают любителей разьесть по встречной полосе, пронестись мимо других машин на безумной скорости практически впритирку, проходить повороты с заносом и так далее. А если выбить с трассы кого-нибудь не слишком расторопного, можно даже расширить максималь-

ный объем своего нитроускорителя. Разумеется, частенько лихачество заканчивается самоличным вылетом с трассы, что чревато потерей драгоценного «буста». В обычной гонке где-то на этом месте водитель-неудачник отпускает в чей-нибудь адрес пару нелестных эпитетов и начинает терпеливо дожидаться возвращения в гонку. В Burnout 3 после выхода машины на околоасфальтовую орбиту как раз и начинается настоящее веселье. Свободный полет автомобиля можно в любой момент порядком замедлить, а затем и сделать вполне себе управляемым. Нежными движениями геймпада траектория то ли еще взлетающей, то ли уже приземляющейся машины корректируется в нужном направлении — в разумных, разумеется, пределах. Делается это отнюдь не для красоты (хотя полюбоваться есть на что), а исключительно с целью врезаться еще в какую-нибудь тачку. Если повезет — даже не в одну, потому что «комбы» бывают не только в файтингах и Tony Hawk's Pro Skater.

Подобные выкрутасы не остаются без внимания — вместо потери заветного нитроглицерина его запасы, напротив, снова начинают расти. Неудача превращается в самый на-



Езда на одном колесе и с открытым капотом — самое популярное нынче развлечение.

XS PROFILE

Жанр: Аркадная гонка

Разработчик: Criterion Games

Издатель: Electronic Arts

<http://www.burnout3.ea.com>



«После нас — хоть автокатастрофа».



Когда такая вот потрепанная машина прилетает прямо в камеру, нервы могут не выдержать у кого угодно...

ШУМ ВОКРУГ RENDERWARE

В конце июля игровая индустрия пережила небольшой шок. Вездесущая и загромождающая Electronic Arts с потрохами купила студию Criterion, получив в качестве неслабого довеска популярнейший движок RenderWare, который и лежит в основе Burnout 3. Этим компания поставила в неловкое положение множество других издателей и разработчиков, которые вынуждены были отовариваться у одного из своих самых злейших конкурентов. Activision, Sega, THQ, Atari, Ubi Soft и Sony — вот далеко не полный список компаний, которые пользовались и будут пользоваться RenderWare в будущем.

туральный успех. Заурядное столкновение — в красивую катастрофу. Одинокое приземление за пределами трассы — в веселую кучу-малу на дорожном полотне.

ПРЕЛЕСТЬ

Собственно, вздумай Electronic Arts исполнить Burnout 3 на движке первой части, плюнь компания на музыкальное оформление и прочий антураж, итоговый результат не слишком отличался бы от того, что наблюдается сейчас. Эта игра затянула бы вас без остатка, даже окажись она черно-белой, кричаще малополигональной, обладай всего одним режимом и не ведающей о мультиплеере. Однако все при ней, вот ведь какая штука. Смотреть на Burnout 3 не менее приятно, чем держаться за геймпад — настолько шикарно все выглядит. Аккуратные, детальные модели машин, богатые на посторонние объекты трассы, очень уместное использование эффекта Motion Blur и, конечно же, близкая к идеалу для развлекательного продукта физика повреждений. Мораль сей басни такова — нужно очень сильно ненавидеть гоночный жанр или, чего уж там, игровую индустрию вообще, чтобы пропустить Burnout 3: Takedown. Это, пожалуй, одна из лучших аркадных гонок на PlayStation 2 и Xbox, а уж самая заводная — точно. Именно на такие проекты с завистью смотрят начинающие девелоперы и мечтают когда-нибудь сделать клон этого шедевра. Но преуспеют вряд ли. Шедевры — они ведь клонированию почти не поддаются.

XS ВЕРДИКТ

Ярчайшая гоночная игра этого сезона.

ОЦЕНКА:



Пристроившись чуть позади соперника, можно включить форсаж и обеспечить ему быстрый разворот на 90 градусов.

Rome: Total War

Убить Астерикса



PC

Раньше, чтобы покончить с галлами, вам понадобились бы: Моника Белуччи, набитый подушками Жерар Депардьё и цельнотянутый рецепт волшебного зелья. Теперь достаточно ограничиться лишь копией Rome: Total War.

Дмитрий Чернов

В ее обществе вы или потратите полноценный рабочий день, чтобы избавиться от ненавистных варваров, или начнете строить планы по захвату Сената на ближайшие пару недель — оба варианта одинаково хороши. Даже короткой кампании вполне достаточно, чтобы по самые уши провалиться на несколько часов в кажущееся поначалу мутным стратегическое варево, и в полной мере ощутить проблемы управления огромной империей. Главное, слишком быстро не скатиться до печальных результатов ваших древнеримских родственников.



Обилие клубной расцветки говорит о том, что сегодня финал гладиаторских боев. У кассы — давка.



Несмотря на обещанные красоты сражений, 99% времени вы проведете на карте Европы, решая все вопросы в автоматическом режиме.



Ожидаются грандиозные «снежки»!

ROME В ТЕЛЕВИЗОРЕ

Несмотря на не самый впечатляющий внешний вид, движок Total War пользуется неожиданной популярностью у телевизионных каналов. Последней донести до зрителя информа-

цию с помощью компьютерных игр решила администрация History Channel, приобретая Total War Engine для серии передач Decisive Battles. Чем не угодили каналу, славящемуся своей артистичностью, живые

актеры — непонятно. Впрочем, учитывая массовость сражений того времени, причина отказа от выпускников театральных училищ более, чем очевидна. И это, поверьте, только начало.

ГЕРОИ СТРОИТЕЛЬСТВА И ДИПЛОМАТИИ

А избежать этого, как показала практика, очень непросто. Похожее на поместь Civilization и Heroes of Might & Magic, очередное произведение The Creative Assembly вобрало в себя все до последней проблемы своих прототипов. Выделенный в самом начале городок с парой губернаторов и прожорливыми крестьянами, каждую секунду готовыми устроить восстание и переломать половину муниципальных зданий, очень быстро разрастается до размеров столицы. Единственный регион по мере продвижения от Рима в сторону северных земель обзаводится соседями, и цвет родного Дома постепенно становится доминирующим на глобусе Европы. Тут-то и начинаешь понимать, насколько далека жизнь провинциального Гая Юлия от сахарной. Снующие по карте народности, включая три союзных семейства и

Минимальные требования:

1 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 2.9 Gb HDD

Рекомендуемые требования:

1.5 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video

загадочных Rebels, не дают покоя круглый год, таская прямо из-под носа неокрепшие области. Жители городов вечно недовольны налоговой политикой и программой строительства. Армия съедает весь урожай, генералы доедают остатки, и ввиду такой прожорливости сборы податей в половине случаев дают отрицательные целые числа. Да еще и надоедливая галльская деревушка, окопавшаяся на территории Испании, норовит укусить побольнее, изредка выскакивая из-за Пиренеев с огромной челюстью наперевес. С одной стороны, имеем непрекращающуюся головную боль, с другой — бесконечную аддиктивность и про-

летающие друг за другом часы. И не верьте, если ваши друзья, вслед за красивыми рекламными текстами, будут расписывать шокирующие батальные картины, ради которых, собственно, и стоит приобрести Rome. Хваленый движок Total War, безусловно, может впечатлить, но только не суеящимися деревянными куклами и минимумом боевой анимации. Вяло машущие мечами легионеры и совершенно пустые города без малейших последствий осады и пожара вряд ли произведут впечатление на «графических фетишистов». Да и запутаться в двух десятках отрядов слишком просто, чтобы лишний раз



Брешь в стене, пыль столбом, люди с конями перемешались как акварель — пара минут, и очередная галльская деревушка окажется в распоряжении Дома Юлиев. На штурм, на слом!



Случилось непоправимое! Тринадцатый легион заблудился в трех соснах!



Собаководы мира рекомендуют. Служба в римских войсках делает из домашней собачки звероподобного Wardog'a.

XS PROFILE

Жанр: Strategy

Разработчик: The Creative Assembly

Издатель: Activision

Издатель в России: 1C

[http://www.totalwar.com/
community/rome.htm](http://www.totalwar.com/community/rome.htm)**РАЙ ДЛЯ НАПОЛЕОНОВ**

Периодически вам все равно придется самому брать в руки управление собственными войсками, чтобы повернуть ход сражения в противоположную сторону или разнообразить однообразную беготню по карте наблюдением за слонами, врезающимися в хрупкие ряды патрициев. Но это вы будете все равно употреблять гомеопатическими дозами, поскольку полтора десятка наций, среди которых отыщется даже Армения, расхаживающие повсюду дипломаты, киллеры и целый веер сообщений о ключевых событиях, выскакивающих в начале каждого хода, не дадут расслабиться ни на секунду. Стратегическая нирвана, если хотите.

возникало желание возвращаться к «ручному» ведению боя. От чего действительно может захватить дух, так это от стройных рядов копейщиков, лучников, конницы и плохо воспитанных ротвейлеров, марширующих в сторону притаившегося на другом конце поля врага. Настоящий charmant!

SINE LATINE

Помимо скучноватых битв, у Rome есть лишь один недостаток — римляне, каркающие, как brave американские морпехи. Конечно, ожидать, что у разработчиков хватит смелости обучить актеров латыни, не стоило, но такой подход без разговоров поставил бы RTW в категорию идеальных проектов. Хотя и того, что есть, хватит за глаза, чтобы с головой засосать любого неосторожного игрока на долгое время. Так что, будьте предельно внимательны. А заодно не забывайте читать многочисленные цитаты древних философов и полководцев, любезно развешанные по загрузочным экранам. Образование лишним не бывает.

XS ВЕРДИКТ

История Рима в картинках.

ОЦЕНКА:



Tribes: Vengeance

Летают все!

PC

Представить себе, что у студии, всю свою карьеру занимавшейся созданием концептуальных проектов, выйдет превосходный многопользовательский шутер, сложно. Но факты показывают — чудес бывает.

Дмитрий Чернов

Что заставило Vivendi Universal обратиться в Irrational Games с предложением разработать сиквел к культовому экшну, непонятно. За плечами «иррациональных» — всего пара игр, пусть и заслуживших любовь игроков, но имеющих мало общего с киберспортом. Возможно, руководству Vivendi захотелось отступить от стандартов и доказать, что время однобоких мультиплеерных проектов прошло. По крайней мере, получившееся у Irrational наводит именно на такие мысли.

TRIBES: THE STORY

Вместо того, чтобы продолжить начатую в предыдущих сериях традицию «голового» командного шутера, IG наделила свое творение увесистым сценарием, переместившим проект в категорию «для всех». Если для полноценного впечатления от того же UT 2004 понадобится либо канал в Интернете толщиной с руку, либо домашняя/офисная сеть, то T:V попросит в качестве оплаты своих услуг лишь несколько свободных вечеров. Согласитесь, не такая уж и запредельная цена за возможность попасть на страницы увлекательной книги, которая до кучи к захватывающему сюжету еще и проведет краткий экскурс в мультиплеер.

Генераторам идей из Irrational удалось скрестить одиночную часть с многопользовательской, причем сделать это настолько искусно, что провести границу порой совершенно невозможно. С первых же кадров Vengeance с головой окунает в события, происходившие за сотни лет до оригиналь-



Вам не видно, но «за рулем» орудия — совсем юное создание. Очень ловкое и не по годам злое.



Нет, архитекторам Irrational определенно надо что-то делать с руками.

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ АПЕРТИВ

Поскольку стопроцентно традиционным многопользовательским режимом в Tribes: Vengeance можно назвать лишь опостылевший Capture the Flag, не лишним будет привести полный список «штатных» разновидностей мультиплеера:

ARENA — привычный deathmatch с непривычными последствиями; неосторожные игроки, наравившиеся на вражеский disk launcher, отправляются на скамью запасных до конца раунда.

BALL — принципиально новое для серии развлечение, знакомое по другим источникам под названием Bombling Run.

FUEL — настоящая «экзотика» Vengeance: хватаем канистры с зеленой жидкостью и наполняем резервуар на базе; смерть любого члена команды, наоборот, слегка опустошает прожорливый сосуд.

RABBIT — фаворит оригинальной Tribes, принимавший с тех пор различные формы, но всегда сводившийся к «убей-чувака-с-меткой»; в роли последней — произвольное животное от курицы до кролика.

Продолжение списка обязательно последует. Но уже в лице официальных и не очень модификаций.



В Tribes летает все, даже эти милые танки.

ной Tribes, когда война между Племенами только начиналась. На сцене — все те же Blood Eagles и Phoenix, ведущие кровопролитные переговоры друг с другом и войсками Империи.

Ставя игрока попеременно на каждую из сторон, сюжет к середине игры своими переплетениями доводит до истерики. Голова пухнет от попыток понять, кто кому родня, а нас продолжают пихать в шкуру то маленькой девочки, то безжалостного убийцы Меркурия, то пары безнадёжно влюбленных представителей враждующих племен. Еще пять минут назад мы защищали форпосты от излишков демографического мусора, и вот уже околачиваем углы имперского Колизея на потеху публике, а после начнем охоту за бывшим любовником. Но назвать это упущением не поворачивается язык. Такому подходу к подаче сюжета позавидовали бы даже заслуженные авторы Monolith Productions, от нечего делать выводящие на салфетках истории уровня TRON 2.0 или NOLF. Уже через несколько миссий непривычный поначалу реактивный ранец за спиной покажется родным, серьезно расширив понятие «свобода передвижения». Вас научат на ходу расставлять мины и турели, пользоваться всем ассортиментом местного гаража, справляться со слегка непривычной снайперской винтовкой, профессионально скользить по ущельям и не шара-

Минимальные требования:

1 GHz CPU, 256 Mb RAM, 32 Mb video, 5 Gb HDD

Рекомендуемые требования:

2.5 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video



Для Tribes такие пейзажи — почти произведения искусства.



Только что я сломал реактор. Скверный мальчишка!



В будущем управлять воздушным транспортом смогут даже дети.



Угловатая архитектура и «деревянный» дизайн — один из немногих недостатков Vengeance.

хаться от названий режимов игры вроде Fuel или Rabbit. Можно только надеяться, что столь ненавязчивое и в меру сложное обучение станет однажды стандартом, заменив скучнейшие туториалы, среди которых идиотская завязка Unreal Tournament тянет на Пулитцеровскую премию.

За столь неподдельную любовь к потребителю Tribes: Vengeance можно простить многое. И крайне выборочную систему разрушений, и странную «тряпичную» физику, и даже строптивый звук, норовящий скучковаться в одном канале или вовсе скатиться до пантомимы во время сюжетных вставок.

TRIBES: THE REST

Прочить блокбастеры Irrational место нынешних фаворитов WCG не стоит. Несмотря на лицензированный движок UT 2004 со всеми вытекающими, от именитого прародителя осталось немного. Своеобразный баланс, где в качестве стартового оружия — аналог Flak Cannon, джет-пак и скольжения на поле могут отпугнуть чересчур консервативных атлетов. С другой стороны, гибкий Unreal Engine дает все шансы обзавестись со временем массой полезных модификаций и с их помощью выйти таки ж на мировую арену. В конце-концов, тот же Skiing, которому нас ближе к фина-

XS PROFILE

Жанр: FPS

Разработчик: Irrational Games

Издатель: Vivendi Universal Games

<http://www.tribesvengeance.com>

лу упорно пытаются тренировать дотошные дизайнеры, когда-то был дилетантским доведением к оригинальной Tribes. Так же и со всей остальной экзотикой — рано или поздно применение найдется и для Grappling Gun, больше похожей на строительный инструмент.

Но даже если отбросить всю эту болтовню о комьюнити и стереть Vengeance сразу после финальных титров, на душе останется приятный осадок, как от удачной экранизации хорошего романа, в которой вас любезно выпустили далеко за рамки обычного зрителя. А подобные произведения, согласитесь, есть сущая редкость. Раритет, если хотите. И если с такими стартовыми данными полузабытая серия Tribes не составит конкуренцию пресловутой Half-Life, то мы тогда просто не знаем.

XS ВЕРДИКТ

Unreal Tournament 2004 с шикарным сценарием в кармане и крыльями за спиной.

ОЦЕНКА:

**КУЛЬТ КАЧЕСТВА**

Несмотря на все награды и нашивки, Tribes: Vengeance далеко до культового статуса предыдущих проектов Irrational Games. В куцем портфолио студии помимо «Племен» значатся лишь System Shock II, Freedom Force, да пара упоминаний об участии сотрудников компании в сторонних разработках. Вы даже не найдете раздела Games или Products на сайте Irrational — все (даже смешно... скорее, оба) названия вынесены в основное меню. Но переоценить эффект, произведенный штучными работами студии, невозможно. На очереди — Freedom Force vs. Third Reich, сменившая ориентацию с rouskies на фашистов, и полуживая экшн-адвенчура The Lost для PS 2, полностью оправдывающая свое название. Учитывая, что в графе «основана в» значится 1997 год, послужной список вряд ли сильно потолстеет в ближайшие 2-3 года. По крайней мере, в данном случае это гарантирует пару «бриллиантов», достойных самого видного места на полке. Да, да, там, где меньше всего пыли, и стоит все тот же Freedom Force.

Fable

В поисках
утраченного

Xbox

Питеру Молине непременно стоит научиться не рассказывать о своих гениальных задумках до того, как он будет уверен, что сможет их воплотить. Иначе снова и снова будет получаться, как с Fable (а еще раньше — с Black & White): игра великолепна, но в сравнении с тем, что нам обещали, даже такой шедевр выглядит бледновато.

Олег Иноземцев

Насладиться игрой в полной мере смогут лишь те, кто долгое время жил на Луне, не читал там журналов и совсем недавно вернулся, прослышав, что у нас тут выходит «лучшая RPG всех времен». Эти счастливчики получат пусть и не лучшую, но все же действительно гениальную ролевую игру и, считая ее таковой, будут абсолютно правы. Остальные — те, кто четыре года верил и ждал, — обречены сравнивать Fable, купленную в магазине, с тем мифическим, полубожественным проектом, который должна была выпустить Big Blue Box... но так и не выпустила.

СТРАНА ЧУДЕС

Первое, что подкупает в Fable — игровой мир. Только Молине умеет делать такие миры. Альбион (королевство, откуда родом главный герой) не отличается гигантскими размерами и не поражает количеством локаций, доступных для исследования. Так что, если кому вдруг интересно, Fable — не Morrowind. Однако пропасть в Альбионе на несколько суток все равно можно. И не потому, что очень многое нужно сделать, а потому, что слишком многое хочется попробовать. Что тут у нас — таверна? А в карты на деньги играть можно? Отлично, сыграем партейку-другую-третью. А кто там стоит по-



Правильно в народе говорят: «Не за то отец сына бил, что пил, а за то, что похмелялся».



Не смотрите на размер топора: размах на рубль — удар на копейку.

одаль и робко на нас смотрит? Что за красавица? Иди сюда, пофлиртуем, похихикаем. Ага, на тебе еще и жениться можно. Прекрасно. Надо бы теперь денюжку поднакопить, купить домик... Можно даже магазинчик... Через пару лет, правда, скучно станет, но ничего — поблизости есть и другие города. Там еще интереснее. А уж что в лесах да подземельях творится!.. Играя в Fable, за происходящим вокруг интересно просто наблюдать.

Такие же «живые» и правдоподобные города до сих пор были только в Shenmue. Однако влиять на игровой мир нельзя. Это, пожалуй, главное, чем Fable радикально отличается от того, что нам обещали разработчики. Игра линейна, финал предусмотрен всего один. От того, «хорошим» становится герой или «плохим», Альбион не меняется. Зато здорово меняется наш протейж и отношение к нему NPC.

XS PROFILE

Жанр: RPG
Издатель: Microsoft
Разработчик: Big Blue Box / Lionhead Studios
<http://www.fablegame.com>

ПРАВДА СКАЗОЧНОЙ ЖИЗНИ

Fable вновь заставляет нас вспомнить о том, что, как следует рыгнув или выпустив газы, можно вызвать бурю оваций. Впрочем, не в женском обществе... Забавно, что в королевстве, где нет ни телеграфа, ни радио, слухи распространяются со скоростью света: стоит вам пнуть под зад курицу в одном конце Альбиона, а затем мгновенно телепортироваться в противоположный, как выяснится, что там о вашем «подвиге» уже знает каждый ребенок. В темном лесу опасно находиться одному не потому, что там водятся страшные монстры, а потому, что никто не сможет поведать миру, как вы геройски с ними расправились.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

The Sims
(редакция шутит)

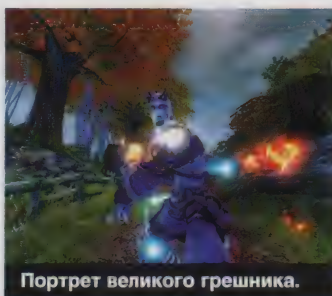
АЛЬТЕРНАТИВА

БОДИБИЛДИНГ

Наиболее интересно заниматься «выращиванием» главного героя. Ей-богу, The Sims просто отдыхает! Во-первых, персонажа можно одеть (или раздеть...) как душе угодно. В магазинах — нереальное количество шмоток, большую часть которых — обещаю! — вы будете покупать не потому, «что защищает лучше», а руководствуясь исключительно эстетическими предпочтениями. Под конец игры накопится шикарный гардероб на все случаи жизни. Выбор татуировок, причесок и бород с усами столь же обширен. Однако герой меняется не только после посещения магазинов и парикмахерских салонов. Полученные в боях шрамы могут остаться на всю жизнь. Упорствование в отнимании конфет у детей и совершение прочих неблагоприятных поступков приведет к произрастанию рожек на голове героя. Кроме того, с каждым



По уровню развития Альбион находится где-то между шестнадцатым и семнадцатым веком.



Портрет великого грешника.



Магия Молине.



Наиболее интересно заниматься «выращиванием» главного героя. Ей-богу, The Sims просто отдыхает!

ПОЧЕМУ ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ЖИТЬ БЕЗ FABLE?

Потому что вы ждали эту игру 4 года и не простите себе, если узнаете, какое это чудо, только из рассказов друзей.

Потому что это самая красивая ролевая игра в мире.

Потому что в игре вы сначала можете заработать себе нибб, а потом вырезать все население Альбиона.

Потому что нет ничего веселее, чем пинать перепуганных куриц.

Потому что в Fable можно быть многоженцем.

днем он отнюдь не молодеет. Это тоже отражается на его внешности. Реакция жителей на нашего протезе зависит от уймы факторов. От того, какие слухи о нем ползут, как он себя ведет на людях, как разговаривает, как часто напивается и прилюдно блюет, во что одет и т.д. В Fable вы узнаете, чего на самом деле стоит слава. Стоило моему подопечному немножко попинать жирных неповоротливых куриц, как за ним тут же закрепилась слава «погонщика цыплят». Довольно странно себя чувствуешь, идя по городу, когда за тобой бежит толпа мальчишек и не то с восхищением, не то с издевкой орет: «Вот он, вот он, знаменитый Погонщик Цыплят!»... Fable отнюдь не лишена недостатков. Самый очевидный из них — возможность пройти игру за 10 часов. Мы ждали ее 4 года не для того, чтобы через 10 часов все кончилось. Но если вы действительно ждали ее столь долго, уверяю, вы найдете, чем заняться в Альбионе.

XS ВЕРДИКТ

Несмотря на то, что разработчики не воплотили в жизнь множество своих обещаний, им удалось создать игру, аналогов которой сейчас просто нет.

ОЦЕНКА:



Killzone

Эти глаза напротив

PlayStation 2

Один из главных жанров игр для персональных компьютеров, FPS весьма слабо представлен на консолях и уж совсем слаб на ведущей домашней игровой системе — PlayStation 2. Рост популярности жанра во всем мире, а главное, сенсационный успех Halo на конкурирующей системе, заставил Sony действовать без промедления.

Сергей Волков

Кillzone — это не только ответ марки PlayStation на Halo и Halo 2, не просто игра, созданная «по многочисленным просьбам» игроков, лояльных черной коробке с небесного цвета логотипом. Вопреки всем опасениям, Killzone оказалась еще и отменной игрой, способной не только с легкостью распахнуть всех немногочисленных конкурентов на родной платформе, но и с достоинством выступить в качестве представителя PS2 во всем многоликом FPS-сообществе.

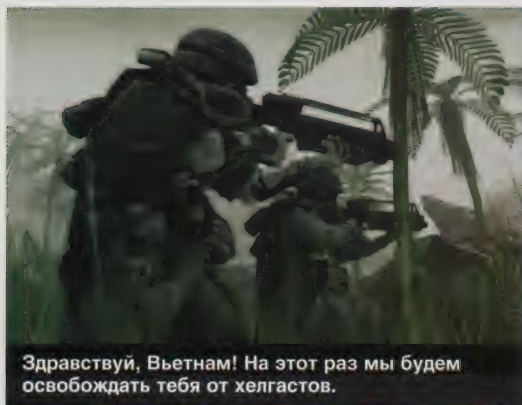
ВЕТЕРАНЫ ВЬЕТНАМА
Killzone — второй, но самый важный проект голландской студии Guerilla Games, которая уже выпустила достаточно успешный шутер Shellshock. Однако хардкорный интерактивный боевик про войну во Вьетнаме никогда не был на первых позициях в списках приоритетов Guerilla. Над двумя проектами параллельно работали сразу две команды программистов и дизайнеров, причем лучшие люди были брошены именно на Killzone. Теперь Guerilla — эксклюзивный партнер SCEE (Shellshock был издан компанией Eidos) и все новые игры компании будут выходить только на игровых платформах этой компании — PlayStation 2, PSP и, разумеется, PlayStation 3.



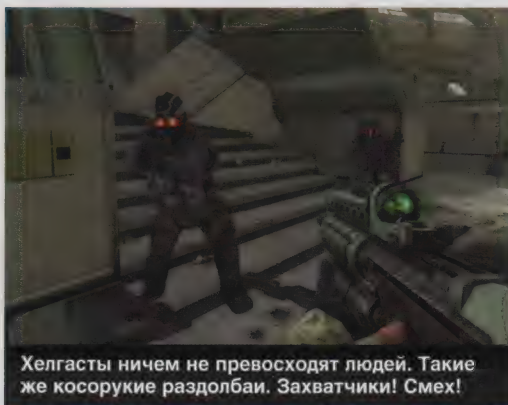
СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Red Faction II
TimeSplitters II

АЛЬТЕРНАТИВА



Здравствуй, Вьетнам! На этот раз мы будем освобождать тебя от хелгастов.



Хелгасты ничем не превосходят людей. Такие же косорукие раздолбаи. Захватчики! Смех!



ЭТИ ПРЕКРАСНЫЕ ЗЛОБНЫЕ УРОДЫ

Почти типовая фантастическая история о несчастной кучке землян, брошенных своими собратьями на далекой планете Хелган и потому жаждущих отомстить своей бывшей родине, тем не менее впечатляет куда больше большинства крупнобюджетных фантастических опусов. Тут все дело в том, с какой невероятной силой и харизматичностью раскрывается перед нами эта история. Внешний облик персонажей Хелгастов столь силен, что его можно причислить к самым удачным дизайнерским решениям в истории игровой индустрии. Злобные дядьки, упакованные в камуфляж и светящие прямо на вас своими яркими оранжевыми глазами, не только представляют собой чрезвычайно удобные мишени, но и вызывают настоящий восторг, — вплоть до того, что хочется играть на их стороне.

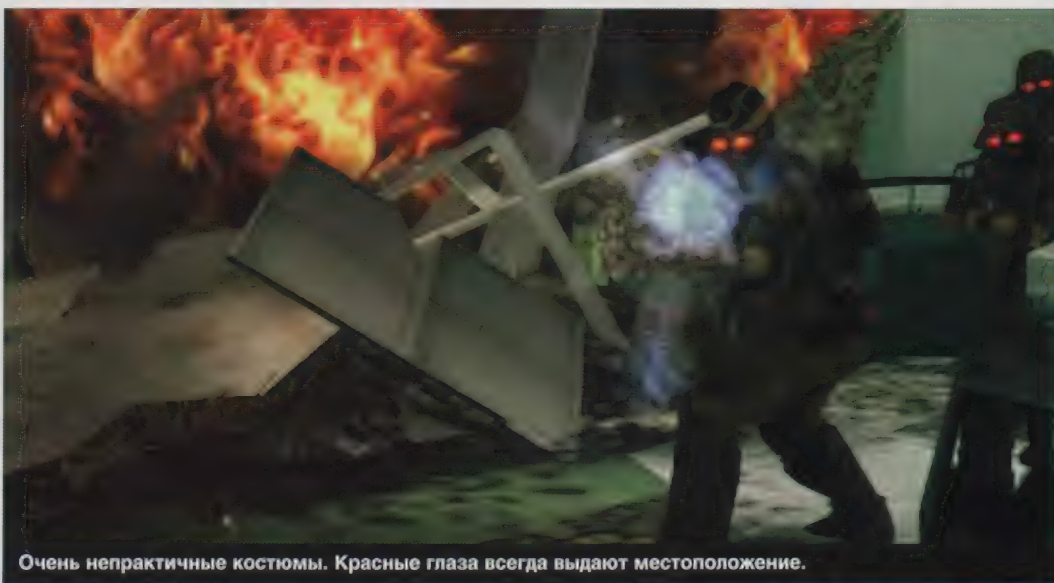
В этом деле помогает и сюжетная линия, согласно которой хелгасты вовсе не такие плохие, как можно предположить. Уже из вступительного ролика к игре можно вынести тот факт, что вторжение Хелгастов на Землю морально вполне можно оправдать. От этого, впрочем, бои с противниками не становятся менее ожесточенными.

НАШ ОТВЕТ НОРМАНДИИ

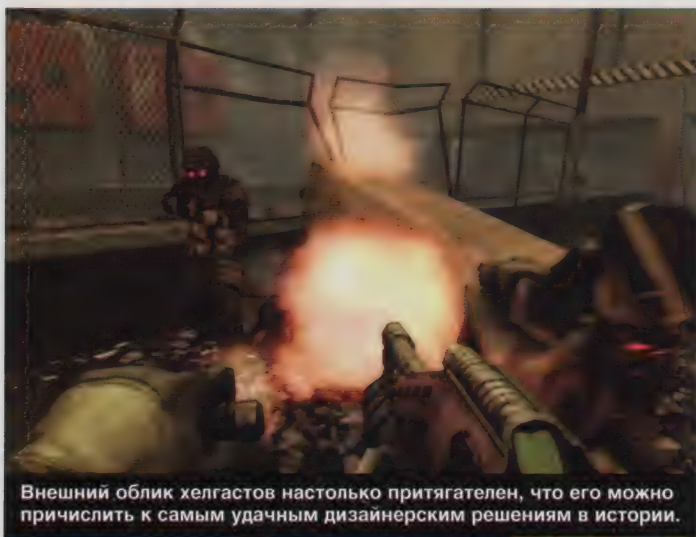
Вступительный уровень заставляет вспомнить о том, что Killzone — это, скорее, не Halo, а Medal of Honor. А именно — масштабная военная игра, в которой атмосфере происходящего уделяется ничуть не меньше внимания, чем собственно игровому процессу. Именно на атмосферу работают многочисленные графические фильтры, создающие визуальное великолепие игры, на нее настраивает впечатляющая музыка и невероятно высокого качества звук и голоса. Вокруг рвутся снаряды и погибают люди, а упорные хелганские солдаты продолжают наступление — сквозь гигантскую череду окопов и заградительных линий



Чтобы сэкономить время, разработчики всегда упаковывают злодеев в непроницаемые костюмы. Лиц мы никогда не видим.



Очень непрактичные костюмы. Красные глаза всегда выдают местоположение.



Внешний облик хелгастов настолько притягателен, что его можно причислить к самым удачным дизайнерским решениям в истории.

В ЭТО СТОИТ ПОИГРАТЬ ПОТОМУ ЧТО...

- На PS2 просто не существует FPS столь высокого качества
- Вступительный уровень с легкостью кладет на лопатки «высадку в Нормандии» из Medal of Honor: Frontline
- Хелгасты невероятно круты
- Металлический бокс коллекционного издания еще круче, чем Хелгасты

вы проходите в оккупированный город. В Killzone вы действительно являетесь активным участником гигантской по масштабам военной кампании, только не исторической, а фантастической... Постепенное формирование вашего отряда осуществляется по мере продвижения по сюжетной линии — со временем число играбельных персонажей увеличится до четырех, причем каждый из них будет проходить уровни по своему, в зависимости от специализации. Сами уровни чрезвычайно разнообразны — боевые действия заведут вас и в очаровательный парк, благоухающий ароматами цветущей вишни, и в подземные катакомбы, и на городские улицы...

ХАРИЗМА

Killzone играет на эмоциях игрока столь профессионально, что на определенные недостатки игры просто не обращаешь никакого внимания. За смелым и чрезвычайно интересным дизайном почти незаметны шероховатости игрового

процесса, которых здесь, увы, не так мало, как бы этого хотелось. Местами подглючивает графика, не успевая заменить текстуры низкого разрешения при вашем приближении к объекту; далеки от идеала управление и скорость передвижения героев. Впрочем, все это не столь существенно, когда перед нами разворачиваются эпохальные события этой почти эпохальной игры. Sony и Guerilla смогли дать платформе PS2 то, что было так необходимо — невторичный, харизматичный шутер, способный конкурировать с лучшими экзemplарами жанра. Не шедевр на все времена, но отличное попадание в «яблочко» на ближайший сезон.

XS PROFILE

Жанр: FPS
Разработчик: Guerilla Games
Издатель: Sony Computer Entertainment Europe
<http://www.killzone.ru>

XS ВЕРДИКТ

Один из самых атмосферных и эмоциональных 3D-шутеров для PlayStation 2.

ОЦЕНКА:



Second Sight

Глазик выколю, другой останется

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

АЛЬТЕРНАТИВА

PlayStation 2

Xbox

GameCube

PC

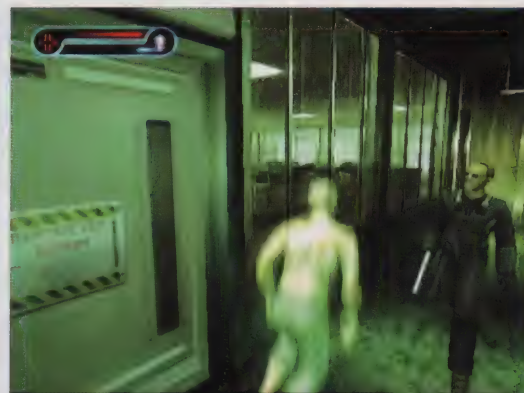
Second Sight, в сущности, очень хорошая игра. Все при ней — приятная графика, сильный сюжет, хороший дизайн, главный герой — страдающий от амнезии телепат... Проблема лишь в одном — она вышла после Psi-Ops. И почти во всех аспектах Psi-Ops — лучше.

Александр Лашин

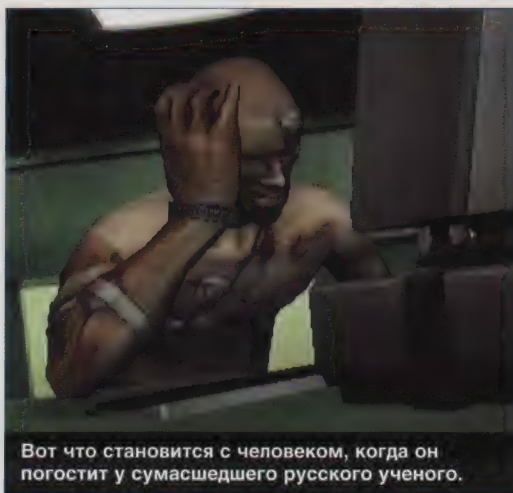
Н ачинается все с того, что некто просыпается на больничной кровати и понимает, что ничего не понимает. И, что намного хуже, ничего не помнит. Потом он замечает на своей руке пластиковый браслет с именем — Джон Ваттик. Именем, видимо, своим. Сразу же после этого он обнаруживает, что врачи явно не предписывали ему пешие прогулки, а попытки Ваттика пройтись по больнице и понять, что к чему, воспринимаются ими в штыки. И последнее открытие — его мозг предназначен не только для того, чтобы думать, но и чтобы действовать. Проще говоря — он псионик. Позже в многочисленных флэшбэках выяснится, что Джон был ученым на службе США. С группой спецназовцев его послали на ликвидацию русского злодея-псионика. Однако операция провалилась, а сам Джон попал в плен, где ему капитально прочистили мозги. И теперь, разумеется, самое время бороться за справедливость.



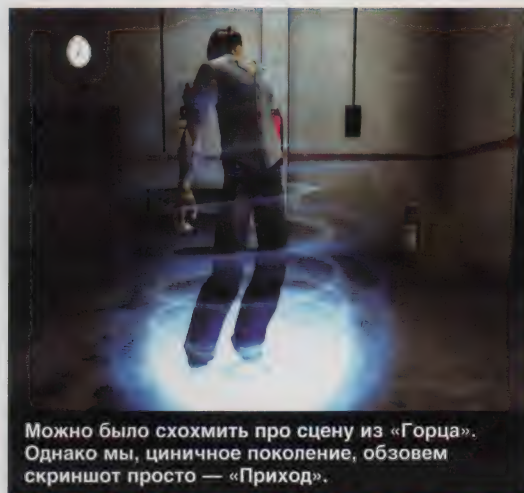
Автоприцеливание хорошо работает, если цель одна, но когда Джон смотрит в сторону бочек или компьютера, а враг подбирается сзади, возникают проблемы.



Протагонист напряг извилины и сделался невидимым. Теперь можно подобраться к охраннику сзади и ударить его сковородкой по голове.



Вот что становится с человеком, когда он погостит у сумасшедшего русского ученого.



Можно было схохмить про сцену из «Горца». Однако мы, циничное поколение, обзовем скриншот просто — «Приход».

Самая большая проблема с игрой — она не особо состоятельна как stealth и при этом недостаточно удобна для полноценного экшна. Драматическая камера в сочетании с не самой приятной системой прицеливания ощутимо затрудняет игру — Джон постоянно норовит выстрелить не туда, куда стоило бы, а противники (которых, к слову, просто нереально много) в это вре-

мя решают его пулями. По счастью, протагонист способен лечиться усилием воли. Псионическое заклинание Healing — наиболее полезное в игре. Прочие телепатические способности героя хороши, но используются лишь как приправа к экшну, что оставляет впечатление неполноценности. А ведь сюжет у игры, прямо скажем, хорош, флэшбэки и «вспоминание» спо-

собностей героя реализованы намного логичней, чем в той же Psi-Ops, а сама атмосфера амнезийного триллера — выше всяких похвал.



КУПИТЕ SECOND SIGHT И ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ TIMESPLITTERS ВЫЙДЕТ В СРОК

Free Radical Design известны тем, что в свое время сделали шутер Timesplitters. Игра о путешествующем во времени брутальном парне совершенно неожиданно даже для самих разработчиков стала чуть ли не классикой. Вторая часть закрепила и приумножила успех серии, и сейчас Free Radical Design работают над третьей итерацией TimeSplitters, о которой можно прочитать в разделе Preview.

XS PROFILE

Жанр: Action/Stealth

Разработчик: Free Radical Design

Издатель: Codemasters

<http://www.codemasters.co.uk/secondsight/>

XS ВЕРДИКТ

Полтергейст на кончиках пальцев.

ОЦЕНКА:



Sega Superstars

Я танцую пьяный на столе

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

EyeToy: Play 2

АЛЬТЕРНАТИВА

PlayStation 2

Нельзя сказать, что Sega Superstars — это попытка уважаемой компании нагло нажиться на счастливых обладателях модного аксессуара к PlayStation 2. Для этого игре отчаянно не достает важнейшего признака продукта, сделанного на коленке за месяц-другой — недоделанности. Однако и на любовно выпестованное детище, которое только и ждало своего шанса появиться на свет, Sega Superstars не очень-то походит.

Михаил Судаков

Объяснять все прелести обладания USB-камерой EyeToy человеку, который о ней слыхом не слыхивал — дело достаточно хлопотное. Эффективнее всего в подобных случаях действует наглядная демонстрация: притащите эту игрушку на день рождения друга, и через 15 минут зажигать перед телевизором будут все без исключения гости, даже самые закомплексованные.

Sega Superstars в этом плане не слишком отличается от своей предшественницы — набора игр EyeToy: Play. Люди, размахивающие руками и ногами перед телевизором, что-то громко воющие и азартно толкающие друг дружку, по-прежнему выглядят со стороны законченными придурками. И тот замечательный факт, что на экране, быть может, сейчас разворачивается настоящая драма, мало что меняет.



«Какая девушка! А можно ее телефончик? Ребят, это промо-картинка или кто-то знакомую снимал?.. Промо?!.. Черт!»



МЕНЮ КОКТЕЙЛЕЙ

В Sega Superstars имеется еще несколько игр, не упоминавшихся или недостаточно подробно описанных в рецензии:

Samba de Amigo — классическая танцевалка, в которой каждое движение сопровождается звуками маракасов.

Sonic the Hedgehog — движениями рук направляется несущийся в тоннеле Соник: препятствий следует избегать, а золотые кольца, понятное дело, хватать.

Billy Hatcher and the Giant Egg — поворачивая главного героя Билли, который толкает перед собой гигантское яйцо, направо или налево, необходимо проложить ему дорогу сквозь кишасщее врагами пространство.

ChuChu Rocket — игрок должен провести небольшую группу чучусов к их ракете, нажатиями на соответствующие кнопки активируя или деактивируя (чтобы туда проваливались злобные капукапусы) один из четырех мостов.

Puyo Pop Fever — сверху на игрока падают живые шарики четырех цветов, которые приходится «расфасовывать» по нужным контейнерам при помощи рук, плеч и головы.

Super Monkey Ball — путешествующая в прозрачном шаре обезьянка пытается не свалиться с парящего в воздухе уровня и собрать побольше бананов, а игрок помогает ей в этом, руками наклоняя уровень в ту или иную сторону.

Разумеется, самого игрока мнение посторонних интересует в последнюю очередь. В Sega Superstars предостаточно мини-игр, которые отвлекают на себя все внимание, заставляя напрочь выключиться из окружающего мира.

Для кого-то такой игрой станет Virtua Fighter — логическое развитие бокса из EyeToy: Play и первый в мире файтинг, где для исполнения комбо не нужно оттачивать на геймпаде «Войну и мир». Многие полюбятся на танцевалку со стильной Улалой в главной роли — благо, этот жанр так и напрашивается на EyeToy-реализацию. Другие предпочтут менее ангажированные развлечения — оригинальную головоломку Puyo Pop Fever или своеобразный симулятор полета Nights: Into

Dreams. Последний решительно неотразим на большом экране — запускаешь мини-игру, расправляешь крылья (то есть расставляешь в разные стороны руки на манер принявшего лишку пилота) и летишь...

Увы, далеко не все развлечения, которыми может похвастаться Sega Superstars, столь же хороши. Местную версию Craxy Taxi можно смело назвать клинической идиотией, Super Monkey Ball попросту раздражает. Чудовищно скучен и вторичен Virtua Striker, хотя уж из футбольного-то симулятора можно было сделать что-то приличное.

XS PROFILE

Жанр: Party

Разработчик: Sega

Издатель: Sega

<http://www.sega.com>

[/gamesite/segasuperstars](http://gamesite/segasuperstars)

XS ВЕРДИКТ

Красивая штука в стиле EyeToy: Play, в которой хватает как интересных, так и зачудованных игр.

ОЦЕНКА:



Headhunter: Redemption

В молоко

PlayStation 2

Xbox

Headhunter: Redemption — яркий пример того, как можно напрочь испортить замечательную игру, устроив ей сильный (да еще и не слишком умелый) перекус в сторону одной из составляющих прежнего успеха. Это как если бы Хидео Кодзима выкинул из второго Metal Gear Solid весь экшн и многократно усилил «шпионский» элемент. Игроки сначала радуются тому, «как все стало умно и идейно», а потом с ужасом понимают, что Солид Снейк потерял где-то свой знаменитый радар.

Михаил Судаков

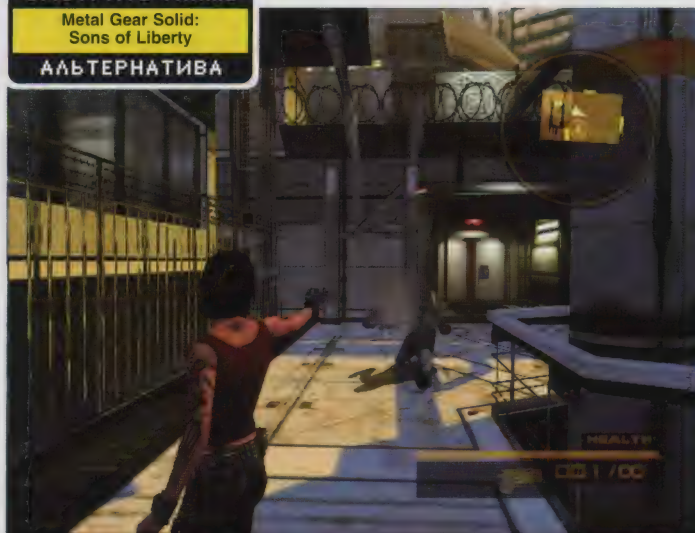
В случае с Redemption никто ничего не выкидывал и не терял. Однако гнусное педальирование посредственной и заштампованной сюжетной линии — ничем не лучше. Чтобы начать игру, сохранив при этом дружеские отношения с линией сюжета, вам придется минут пятнадцать (как минимум) пялиться в телевизор, не прикасаясь к геймпаду (вообще). Впоследствии игра будет не раз прерываться и в настоящей форме потчевать вас бесконечно нудными разговорами главных героев о том, о сем. Пропустить этот ужас можно, однако тогда от игры действительно останется один экшн, который сам по себе ничего особенного не представляет.

Увеличение числа играбельных персонажей до двух ничего не дало этой игре. Оба бодро отстреливают врагов, пользуясь удобной, но очень уж навязчивой системой автонаведения, оба умеют тихо красться по уровню, прижиматься к стенам и выглядывать из-за угла. Вот только пресловутый шпионский элемент здесь совершенно не к месту. Подавляющее большин-

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Metal Gear Solid:
Sons of Liberty

АЛЬТЕРНАТИВА



Никогда не опаздывайте на свидание с эмансипированной особой, приходите не один, стреляйте первым!

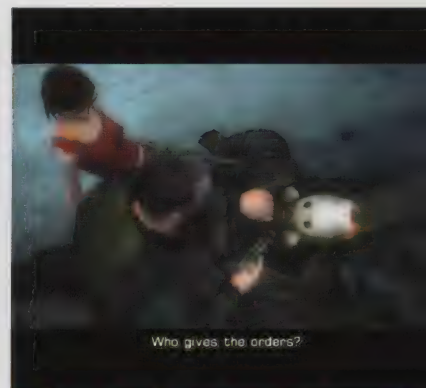


Подземные лабиринты научных комплексов войдут в историю игровой индустрии, как популярное место действия.

СЛОВО РАЗРАБОТЧИКАМ

В мире, которым правит коррупция, лидеры террористов из Оппозиционной Сети готовятся нанести решительный удар по обществу. Опытный охотник за головами Джек Уэйд и его сексуальная, непослушная ученица Лиза Икс (звучит как описание фильма «только для взрослых», не находите? — Прим. ред.) ввязываются в эпическую борьбу за спасение цивилизации и подвергают свои жизни огромной опасности...

Выпущенный на PlayStation 2 и Xbox компанией SEGA Corporation сиквел популярной игры Headhunter переносит мир Джека Уэйда на современные консоли и устанавливает новые стандарты в жанре кинематографических шутеров.



XS PROFILE

Жанр: Action

Разработчик: Amuze

Издатель: Sega

<http://www.headhunter-redemption.com>

ство проблем решается старым добрым силовым методом — выскочил на открытое пространство и стреляй себе, пока не кончатся патроны. Известить таким макаром пятерых-десятерых врагов за раз — не проблема. А принимая во внимание, насколько тупыми иногда оказываются эти враги, за проблему стоит считать вовсе не плохих людей с оружием, а нервную камеру и невозможность вести огонь без зажимания правого шифта на геймпаде. Потому как он, шифт, активирует пресловутое автоприцеливание и серьезно (раз в два) замедляет стрелку. Удовольствия от игры ровным счетом никакого. Со стороны все вроде бы чинно-ладно — неплохая графика, отличный звук, героическая музыка, меткая стрельба по движущимся мишеням практически с любого расстояния и все такое прочее. На деле же — совершеннейшая пустышка, игра без души и адреналина.

XS ВЕРДИКТ

Скучный и ничем не выдающийся шутер.

ОЦЕНКА:



Forgotten Realms: Demon Stone

Закольцованные

PlayStation 2

Xbox

В том, что Demon Stone похож на Lord of the Rings: The Two Towers едва ли не больше, чем на эту же игру похож прямой сиквел The Return of the King, нет, право же, ничего постыдного. Stormfront Studios наконец-то нащупала золотую жилу и с фанатизмом гнома-стахановца бросилась на ее разработку.

Михаил Судаков

В Demon Stone — очередное и, пожалуй, лучшее доказательство справедливости старой поговорки: «Одна голова хорошо, а три — вообще замечательно». Главными героями игры — тремя безумцами, невольные вызволившими из заточения двух враждующих злодеев, числятся воин Раннек, воровка Жай и маг Келбан «Блэкстафф» Арунсун. Каждый из перечисленных товарищей обладает своей уникальной специализацией, и если вы считаете себя знатоком псевдоролевого жанра, то можете без особого труда догадаться, в чем именно она состоит.



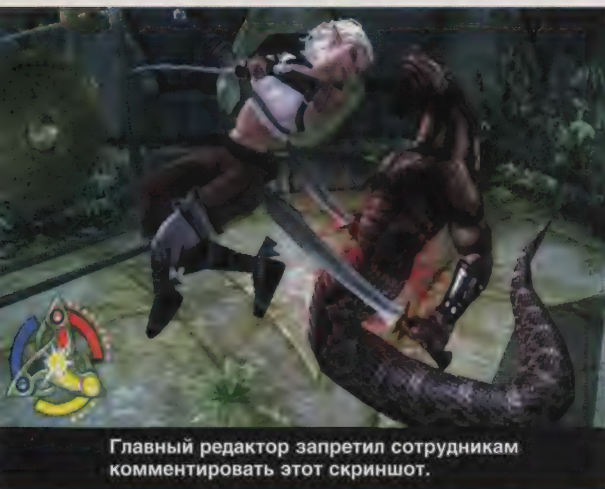
Разгадаем эту шараду: девица в центре, по всей видимости, Леголас. Волшебник слева — Гендальф. Уверенный в себе парень — Арагорн. Персонажа, напоминающего Гимли, не сделали. Постеснялись.

Слово «псевдоролевой», между тем, употреблено не просто так — несмотря на обладание лицензией D&D, Demon Stone использует ее отнюдь не на полную катушку. Система развития персонажей весьма примитивна, но чего-то более сложного от ориентированной исключительно на экшн игры и не ждешь. Новый ребенок Stormfront в этом смысле получился еще драчливее, чем предыдущий. Схватка

следует за схваткой, волна врагов за волной, босс за боссом, удар за ударом, выстрел за выстрелом, а спецэффект — за спецэффектом. Вы оглянуться не успеете, как пройдете всю игру от и до — фактически на одном дыхании. Чего у Demon Stone в достатке, так это звериной играбельности. Чего отчаянно не хватает, так это оригинальности. Напрочь отсутствует и кооперативный режим, которого так не хватало

в ТТТ и которому мы столь искренне радовались в ROTK.

Что остается вам? Ничего такого, о чем можно было бы потом пожалеть. Восемь-десять часов непрерывного действия, перемежаемого симпатичными заставками и украшенного замечательной для PlayStation 2 графикой. Что ни говори, а Demon Stone все же — развлечение крайне качественное. Чего не отнять, того не отнять.



Главный редактор запретил сотрудникам комментировать этот скриншот.

МНОГОГОЛОСИЕ

Demon Stone — один из тех продуктов, которые для заманивания игроков в свои сети пользуются любыми методами, в том числе и привлечением к игропроизводству знаменитых личностей. Сюжет для игры сочинил Р. А. Сальваторе, автор множества книг по мотивам Forgotten Realms (в России они выходили, к примеру, в цикле «Мечи и магия» издательства «Эксмо»), а в озвучке участвовали Майкл Кларк Дункан (Король Мафии из «Сорвиголовы»), Бальтазар из «Царя скорпионов» и мышелюб Джон Коффи из «Зеленой мили» и Патрик Стюарт (капитан Жан-Люк Пикар из «Звездного пути» и профессор Завьер/Ксавье из «Людей-Икс»). Первый подарил свой голос злодею Игорлу, а второй — одному из главных героев, волшебнику по прозвищу Блэкстафф.

XS PROFILE

Жанр: Action/RPG

Разработчик: Stormfront Studios

Издатель: Atari

<http://www.atari.com/demonstone>

XS ВЕРДИКТ

Lord of the Rings: The Two Towers в новой упаковке. И это, в целом, комплимент.

ОЦЕНКА:



NHL 2005

Локаут не пройдет

PlayStation 2

Xbox

GameCube

PC

XS PROFILE

Жанр: Sports

Разработчик: Electronic Arts

Издатель: Electronic Arts

<http://www.easports.com/games/nhl2005/home.jsp>

Относительный застой, сложившийся в последние годы в жанре хоккейных симуляторов, не слишком, надо сказать, раздражал поклонников жанра. Поскольку EA Sports хоть и халтурили, продавая одни и те же игры по несколько раз, но качество этих игр было вполне себе на уровне.

Александр Лашин

В прошлом году очередная итерация NHL Hockey от EA Sports получилась на удивление бледной. На сей раз EA Sports решила взяться за ум. Для начала перетрясли режим династии, выкинув к чертям весь тот бред, который был в NHL 2004. Теперь вы руководите вполне соответствующей реальному статусу командой, руководство которой ставит вам вполне определенные цели. Которые надо выполнить за два сезона, а иначе — увольнение. С задачами, правда, тоже не все и не всегда гладко. Хорошо, если ваша любимая команда из числа амбициозных. А вот если вы поклонник Chicago Blackhawks, то все сложнее. Ваша цель для начала — взять

первого номера на драфте. И хотя ты зашибись березовую палкой, но взять его надо. Можно хоть кубок Стэнли выиграть, но без лучшего новобранца года вас мощнейшим образом пошлют куда надо. Выход только один — ставить максимально отвратительный состав и симулировать сезон, финишируя на последнем месте и автоматически получая право первого выбора на драфте. Бред тот еще, но куда не денешься.

К слову, насчет составов. Теперь игроки разделены по амплуа — забивные игроки, плеймейкеры, разрушители, чекеры, защитники атакующие и оборонительные. И надо учитывать, насколько хорошо эти игроки сочетаются. Есть еще целый ряд весомых и не очень улучшений, вроде переработанной физики и отличной системы пасов и бросков. Плюс внятное управление финансами и логичная система апгрейдов.

XS ВЕРДИКТ

Серия NHL потихоньку выходит из застоя.

ОЦЕНКА:



Повтор гола. Защита, как всегда, действовала бездарно, вратарь — дырка, а нападающему повезло — занес «дурачка». Комментарий — великая вещь!



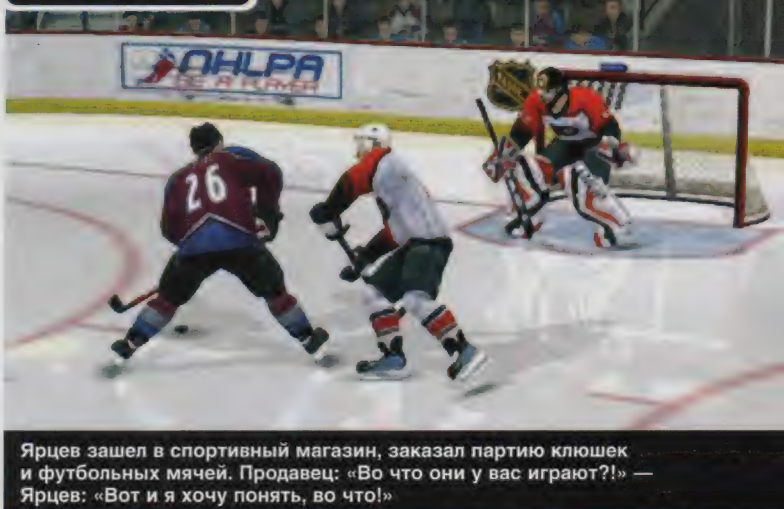
НХЛ 2005 ПОД ВОПРОСОМ

Забавно, но второй локаут в НХЛ случился ровно через десять лет после первого, в результате которого сезон '94/95 в итоге был сокращен до 48 матчей. В этом году разногласия между Лигой и Профсоюзом игроков по поводу ограничений на зарплаты хоккеистов обострились снова. И поскольку совершенно непонятно, состоится ли чемпионат вообще, NHL 2005, как и NHL 95, стал не дополнением, а заменой регулярного сезона.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Да чего там смотреть?! Зима на дворе!

АЛЬТЕРНАТИВА



Ярцев зашел в спортивный магазин, заказал партию клюшек и футбольных мячей. Продавец: «Во что они у вас играют?!» — Ярцев: «Вот и я хочу понять, во что!»

За такое неспортивное поведение оба потом сядут на скамейку. Да кого это волнует?! Ставлю двадцатку на чернявенького!



НУ И КТО ТЕПЕРЬ ЦАРЬ ГОРЫ?

Спрашивайте в магазинах!

Первая игра из серии Worms, где вы можете соревноваться в построении крепостей. Новый удивительный арсенал сногшибательного оржия, небывалые испытания, захватывающий сюжет и присущий Червикам юмор!

WWW.WORMSFORTS.COM



TEAM17™

3+

По вопросам оптовых закупок
обращайтесь по тел. 787-0775

vellod
impex



PlayStation 2

SEGA

WWW.SEGA-EUROPE.COM

Worms Forts: Under Siege © Team17 Software Limited. Team17 Software and Worms are trademarks or registered trademarks of Team17 Software Limited. Published by SEGA Europe Limited under license.

MOBILE ...GAMES...



POCKET CITY



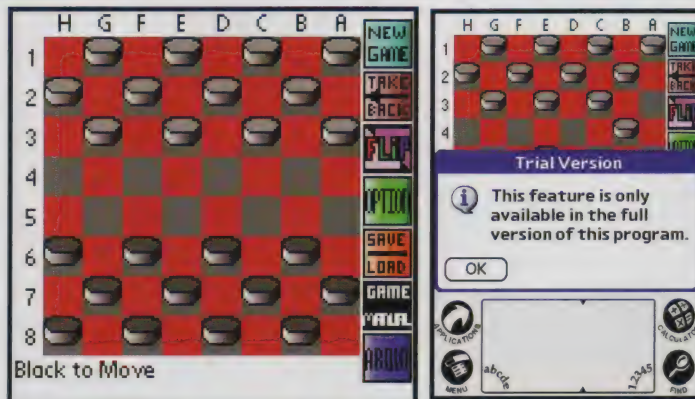
XS ВЕРДИКТ
Неплохой аналог SimCity для
вашего Palm
ОЦЕНКА: ★★★★★

Жанр: Strategy
Разработчик: Zakarun
Издатель: Zakarun
Сайт разработчика:
<http://come.to/zakarun9110>
Размер: 74 Kb

С самого детства вас преследует навязчивая идея стать президентом страны или хотя бы мэром одного из крупных городов? Отличная экономическая стратегия Pocket City поможет на себе прочувствовать все взлеты и падения этой профессии. Сначала придется управлять небольшой деревушкой с населением, еле-еле переваливающим за 500 человек. Перед тем, как раскурить толстую сигару в кожаном кресле мэра миллионного мегаполиса, вам предстоит продуктивно и планомерно развивать поселение. Для достижения цели придется улучшить условия существования жителей, обновлять инфраструктуру. Не стоит забывать, что в процессе роста деревушки расходы на развитие общественного транспорта, магазинов и т.п. возрастут, да и правоохранительные, и здравоохранительные органы не будут особо усердствовать на рабочих местах, получая копейную зарплату: не стоит жалеть на это свои средства и время. Кстати, насчет времени: как и все экономические стратегии, не требующие быстрой реакции, сильных пальцев и железных нервов, игра подразумевает наличие серого вещества в голове и огромного количества свободных часов, которые вы готовы уделить столь занимательному делу. Графика не поражает красотой и хорошей детализацией, но и особых неудобств не доставляет. Многие подумают, что Pocket City — клон известнейшей градостроительной игры Sim City, но это не так. Несмотря на внешнее сходство, это абсолютно самостоятельный проект, целиком и полностью рассчитанный на Palm OS.

SUPER DUCK 3D

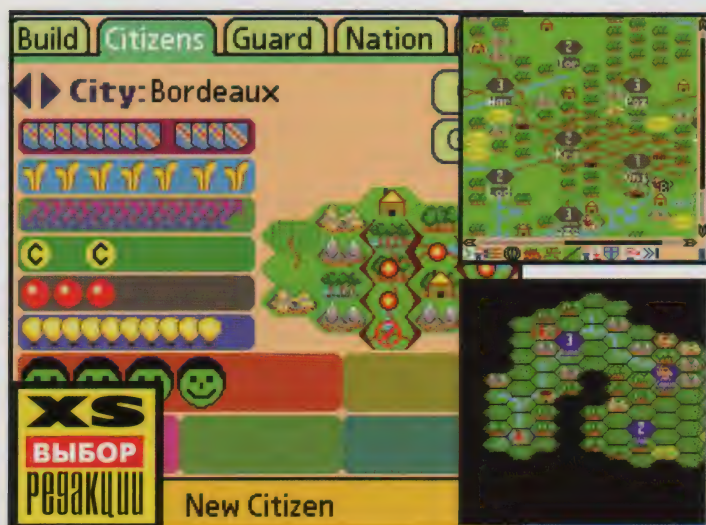
Лет десять назад, выйдя во двор своего дома, можно было наблюдать сборище мужчин преклонного возраста, столпившихся вокруг какого-нибудь стола и громко обсуждающих некий захватывающий процесс. Обычно они «резались» в шахматы, считая, что не может быть более увлекательного времяпрепровождения для их возраста. Но не все считали, что это именно шахматы. Ведь у этой «игры для самых умных» есть младший брат, и звать его — шашки. В наши дни старики редко сидят во дворе, да и шашечных клубов — по пальцам руки пересчитать. Поэтому мы предлагаем вам установить на КПК виртуальный вариант шашек. За этой, на первый взгляд, несложной, но занимательной игрой вы сможете убить пару часиков своего бесценного свободного времени, успокоить нервы, да и просто получить удовольствие, откинувшись на спинку дивана. Конкуренцию вам составит не человек, а всего лишь компьютер, с которым будет интересно побороться не только молодому поколению, но и нашим дедушкам — консерваторам, уверенным в том, что не существует искусственного интеллекта умнее человека. В Checkers возможности расширены изрядным количеством модификаций правил игры и вариантов расстановки шашек на виртуальной доске. Графическое оформление также не может не радовать, присутствуют варианты различных цветных схем, что дает возможность каждому настроить Checkers Plus по своему вкусу.



Жанр: Board game
Разработчик: Wose Systems
Издатель: Wose Systems
Сайт разработчика: n/a
Размер: 20 Kb

XS ВЕРДИКТ
Шашки, шашки и только шашки. Не шедевр, но затягивает.
ОЦЕНКА: ★★★★★

KINGDOM



В средневековье жить было непросто: голову отрубили только за то, что ты не так посмотришь на кого-нибудь из свиты не то что короля, а обычного губернатора. Путешествовать вдали от дома тоже не рекомендовалось, так как по лесам и болотам селились отщепенцы, не особо приветливые к непрошеным гостям. Но находились люди, всеми силами пытающиеся урегулировать столь раскалившуюся обстановку в своем государстве, городе, поселении. Все мы привыкли, что в таких ролевых играх предоставляется роль здорового меченосца, меткого проворного лучника или могущественного мага, но Kingdom меняет наше представление о попытках великих людей навести порядок в своих владениях. Вам предлагается занять важнейший пост правителя в своем, поначалу маленьком, королевстве. Только от вас зависит дальнейшая судьба жителей, которые приходят к вам на поклон, жалуясь на озверевших сборщиков налогов, бунтарей из соседнего поселения и плохие погодные условия. Главная задача — оперативно разбираться со всеми нависшими над королевством опасностями, увольнять ожиревших сборщиков налогов и увеличивать размеры территории, присоединяя к себе бунтующие поселения, которые в перспективе могут оказаться рабочим центром ваших владений. Одним словом, вспоминая приключенческие фильмы, придется из небольшой деревушки сделать непобедимое королевство, со множеством замков и хорошо обученных воинов. Пошаговый режим игры порадует, пожалуй, лишь рассудительных игроков, которые на обдумывание каждого последующего хода тратят порядочно времени. Симпатичная графика и приятная успокаивающая музыка не оставят вас равнодушным и скрасят за освоением этой игры не один час свободного времени.

XS ВЕРДИКТ

Отличная стратегия —
готовьте не менее 3-5 часов
свободного времени.

ОЦЕНКА: ★★★★★

Жанр: Strategy
Разработчик: Grogsoft
Издатель: Grogsoft
Сайт разработчика:
<http://www.grogsoft.com/>
Размер: 249 Kb

SUPER DUCK 3D

Несколько лет назад на экраны телевизоров вышел диснеевский мультсериал «Утиные истории», одним из героев которого был зажиточный селезень по имени Скрудж МакДак, имевший банк, доверху наполненный золотом. Разработчики игр оперативно выпустили проект с одноименным названием на платформе Dendy, ставший, в свою очередь, весьма популярным. Перед нами отличная «бродилка», в которой предстоит управлять именно этим отменным скупердяем, одетым в черный фрак, шляпу-цилиндр и не расстающимся с неотъемлемым атрибутом важной персоны — тростью. Цель игры проста — идти все время по стрелке, указывающей направление к выходу из запутанных уровней, которые больше напоминают красочные лабиринты. В процессе прохождения неизбежны визиты в необъятные деревни, темные и мокрые подземелья и не менее жутковатые сооружения, по виду напоминающие средневековые замки, кишасшие привидениями. На каждом шагу подстерегает опасность, надо быть очень осторожным, чтобы не напороться на какого-нибудь зловредного монстра или не попасть в ловушку. В качестве поощрения самые внимательные и осторожные получают припрятанные в укромных закутках бонусы. Графика бьет все рекорды, а звуковое оформление не режет слух, что, несомненно, способствует еще более радужному времяпровождению.

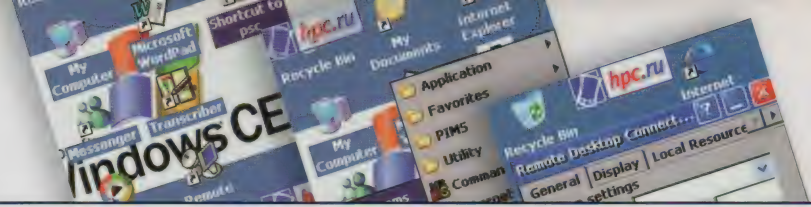


XS ВЕРДИКТ

Забавная и увлекательная
бродилка.

ОЦЕНКА: ★★★★★

Жанр: Arcade
Разработчик: Ellams Software
Издатель: Ellams Software
Сайт разработчика:
<http://www.grogsoft.com/>
Размер: 329Kb



SKYFORCE



Жанр: Arcade
Разработчик: Infinite Dreams
Издатель: Infinite Dreams
Сайт разработчика:
<http://www.idreams.pl>
Размер: 934 Kb



XS ВЕРДИКТ

Бескомпромиссный экшн от бывших коллег по соцлагерю.

ОЦЕНКА: ★★★★★

Жанр скролл-шутеров, похоже, давно оставил позади свой расцвет. Редкие его представители на PC, как правило, не выходят за рамки пятиуровневых однодневок, да еще и зачастую норовят покрасоваться отвратительным балансом оружия или набором бесполезных апгрейдов. Большинство разработчиков почему-то забывает про так называемый «old skool». Хотя, если покопаться в длиннющих списках аналогичных проектов, выходявших за последние 20 лет, именно старая школа оставила в истории свои Имена. И именно к ним обратилась Infinite Dreams, создавая Skyforce, которую, в свою очередь, можно запросто спутать с каким-нибудь Raptor. Здесь нет ничего, что выбивалось бы за рамки стандарта — среднестатистический истребитель рвет на флаги Соединенного Королевства среднестатистических же врагов, пользуясь стартовым набором оружия из пакета «Make Your Own Kool Scrollshooter Game». О том, что Infinite Dreams косо смотрит в сторону классики, говорит даже звуковая дорожка, выполненная в духе демо-сцены 90-х. В то же время SF щеголяет превосходным исполнением, которое не стыдно было бы продемонстрировать и на «большом брате». Разумеется, даже завидная цветовая гамма Skyforce не может соревноваться с фейерверками Star Monkey или Solaris 104, но и того, что есть, хватит, чтобы слегка сократить жизнь вашего экрана. Единственное, что отличает польский скролл-шутер от собранных по той же схеме предшественников — заложники, которых надо аккуратно подбирать по дороге. Правда, в общей суматохе это скорее раздражает, да и различить жаждущих помощи бывает крайне сложно. В итоге половина из них остается на том же месте, только в лежачем положении и без нижней части туловища, а мы продолжаем свой смертельный моцион. До высшего балла детищу Infinite Dreams не достает лишь поддержки мультиплеера или хотя бы более вразумительного количества уровней. Пока же 8 коротких локаций, имеющихся в наличии, лишний раз вызывают воспоминания о лучших временах, студии XSIV Games и полузабытом Tyrian.

PLANT TYCOON

Last Day of Work — компания с таким названием просто не имеет права выпускать нормальные игры. С другой стороны, только ей могло прийти в голову сделать симуляторы садовника и аквариумиста, где игрока сажают на место безумца, разводящего нелепые кустарники или экзотических рыбок. Оба представляют собой «резиновый» экшн, где в режиме замедленной съемки мы пытаемся вырастить подопечных и продать слоняющимся по салону покупателям. При этом, как бы обе концепции не пугали «на бумаге», в реальности все оказывается гораздо съедобнее.

Четыре экрана Plant Tycoon худо-бедно вобрали в себя все нюансы тяжелой жизни цветовода. Первый позволяет наблюдать за ростом растений и отправлять готовые на продажу. Во втором за незатейливой надписью «Seeds» кроется список доступных семян, собранных из бутончиков или купленных в магазине. Третий позволяет забить каждый угол своего сарая землей, удобрениями, «духами» для насекомых и цветочным анаболиком Insta-Grow, а заодно поставить в салон пару фонтанов, к которым неравнодушны озабоченные покупатели. Наконец, в четвертом располагается собственно прилавок с полным набором цветущей продукции.

Основная цель всей этой возни с навозом и луковичками — вырастить четыре волшебных куста, которые сделают из вас садовника номеро уно среди жителей загадочного острова Isola. Скрещивая различные семена друг с другом, вам придется в буквальном смысле наблюдать, как получившийся гибрид достигает зрелого возраста, чтобы в очередной раз констатировать его ординарность. В отличие от расположившейся по соседству Tradewinds, Plant Tycoon не назовешь примитивной даже с перепугу. Попробуйте найти среди 42 растений те, которые дадут при «спаривании» волшебный ганджубас и поймете, почему.

Пожалуй, единственное, чего не достает PT — расслабляющего саундтрека, на который LDW Software явно пожалела времени. Зато вы вряд ли найдете проект, название которого не начиналось бы на «la» и не заканчивалось на «magochi», но при этом игра могла бы жить самостоятельно, даже будучи выключенной. Так что, если не хотите, чтобы ваш цветочный магазин занимался продажей сушеных гербариев, хотя бы иногда заглядывайте в парник. Желательно — в свободное от работы время.

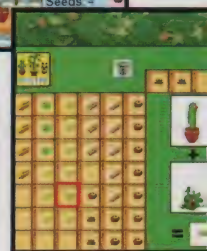
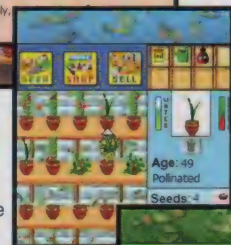


Жанр: Tycoon
Разработчик: LDW Software (Last Day of Work)
Издатель: LDW Software
Сайт разработчика:
<http://www.ldw.com>
Размер: 438 Kb

XS ВЕРДИКТ

Несмотря на пугающее название, оторваться невозможно.

ОЦЕНКА: ★★★★★



STREET DUEL: UNDERGROUND RACING



Жанр: Racing
Разработчик: Pixelogic
Издатель: Pixelogic
Сайт разработчика:
<http://www.pixelogic.co.uk>
Размер: 2.49 Mb

XS ВЕРДИКТ
2.5 мегабайта счастья на четырех колесах
ОЦЕНКА: ★★★★★

Прошлое Pixelogic уходит корнями в Playstation, на которой британцы отметились парой тоскливых гоночных аркад — Italian Job и Crime Killer. Не удивительно, что на наладонниках компания дебютировала с тем же. И если о консольных проектах студии сегодня мало кто помнит, то миниатюрный формат КПК и дефицит в жанре Racing ставят Street Duel на первые места локальных хит-парадов. Собственно, Underground Racing — та же Italian Job, только с торца и с соответствующим набором ограничений, накладываемых карманными компьютерами. Несмотря на то, что, по утверждению самих разработчиков, текстуры обзавелись четырьмя тысячами цветов, что по сравнению с предыдущими шестнадцатью для PSOne — настоящее искусство, от внешнего вида SD:UR почему-то не хочется ронять хрупкую челюсть на пол. Все те же серо-коричневые оттенки и грустный дымок из-под колес, которых можно было насмотреться в Michael Schumacher Racing World Kart 2002.

В то же время Street Duel — одна из немногих игр, где машины не пытаются ездить как бревна, а окружающий мир не прибит к полу девяностодюймовыми гвоздями. Вверенное авто отчаянно скрипит на поворотах, слегка виляет кормой и с охотой избавляет город от излишков фонарных столбов и прочей фурнитуры. Прихрамывающий, но вполне годный для карманов движок Italian Job умудряется даже вносить минимальные отличия в управление между девятью доступными моделями. А под аккомпанемент целой палитры вздохов и покашливаний, издаваемых машинами, это успевшее покрыться плесенью блюдо вообще проглатывается как кисель.

Если не ждать от детища Pixelogic чудес, получим превосходный гоночный экшн о 32 миссиях, сильно смахивающий на своих консольных предков вплоть до мелочей. Чередующиеся друг за другом задания предлагают то объехать десяток чужих девиц, то спасти собственную, то поставить на место зарвавшегося работника кладбища, то еще что-нибудь из стандартного набора «race or die trying». Для своего смешного размера Street Duel имеет достоинств даже более, чем достаточно. Впрочем, перефразируя кэрролловского Болванчика, разве б было лучше, если бы размера было много, а достоинств мало?

TRADEWINDS

XIX век. Парусники доживают последнее столетие, «благородные» флибустьеры продолжают исполнять роль санитаров морей. В роли начинающего предпринимателя, красавицы, не поладившей с властями, престарелой дамы или разжиревшего уголовника, мы пытаемся наладить торговлю с Востоком. Как этого добиться — продажей сырья или методичной зачисткой нейтральных вод от пиратов — не имеет значения. В Tradewinds, как и в половине подобных стратегий 10-15-летней давности нет сопливого финала и надписи «The End». Фактически, вы можете бросить все это безобразие спустя первые же полчаса, за которые, собственно, и осваивается игра. Слава самого богатого торговца будет терпеливо ждать, пока вы наберете свой первый миллион, а после предложит продолжить монотонный процесс до бесконечности. Ужась.

Если вы ждете от Tradewinds развесистого геймплея с богатой системой торговли и управления флотилией, то вам точно в соседнюю дверь. Максимум, на что хватило фантазии дизайнеров Sandlot — небольшая карта на несколько портов, автоматические бои с тремя вариантами развития — стрелять, бежать, сбросить часть груза и тоже бежать, да пучок простейших операций по покупке/продаже. Регулярно затыкая пробоины и развивая товар по рынкам, солидное состояние удастся сколотить за пару-тройку часов. Дальнейшее накопительство становится просто бессмысленным — трусливые пираты разбегаются при одном виде армады, а торговля вызывает откровенную зевоту. Редкие тактические моменты вроде выбора конкретных кораблей для атаки, складирование излишков груза и прочие радости жизни оказываются не способны скрыть однобокость Tradewinds. И все же, те самые 2-3 часа стоят того, чтобы потратить их на творение Sandlot Games. Убаюкивающий саундтрек и вполне сносный экстерьер на пару с фирменным Auriga Audio Engine слегка скрасят недостатки менеджмента — под карканье чаек и шум толпы местных базаров лишнее время пролетит незаметно. На большее «Ветров» пока, увы, не хватает.



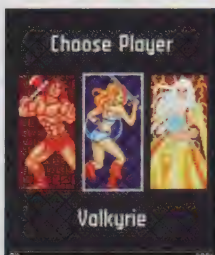
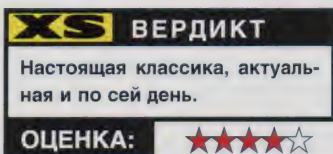
Жанр: Strategy
Разработчик: Sandlot Games
Издатель: Astraware
Сайт разработчика:
<http://www.sandlotgames.com>
Размер: 858 Kb

XS ВЕРДИКТ
Одноразовый timekiller с минимальными интеллектуальными запросами.
ОЦЕНКА: ★★★★★

GAUNTLET



Жанр: Arcade
Разработчик: TKO Software
Издатель: Digital Bridges
Сайт разработчика:
<http://www.tko-software.com/>
Размер: 239 Kb



Gauntlet — игра очень странной судьбы. С одной стороны, имеем Имя с большой буквы, десятки убитых на прохождение часов и едва ли не революционный для своего времени мультиплеер. С другой — практически полное отсутствие внимания со стороны современных разработчиков, которым даже в голову не приходит сделать ремейк классического блокбастера (последней, помнится, на такой шаг решилась Monolith, выпустившая шесть лет назад зверски аддиктивную Get Medieval). Посему даже удивительно, что TKO Software решила стереть пыль именно с этого богом забытого хита двадцатилетней давности. Если не считать выпущенного в начале осени сборника Midway Arcade Classics, где наряду с прочими потенциальными катализаторами ностальгии затесалась и Gauntlet, то можно сказать, что калифорнийская студия приняла потертую эстафетную палочку от своего старшего брата.

TKO выдала превосходный продукт, от заглавного трека которого у старшего поколения навернутся слезы. В современной Gauntlet о предшественнике напоминает все — даже цветовая палитра, не особо стесняясь, заимствует у своего предка незатейливый колор. На выбор все те же четыре персонажа — воин, валькирия, щедушный старикашка с посохом и эльф; каждый со своими плюсами и минусами вроде брони, магических навыков и скорости передвижения; и безумное количество постояльцев Пьер-Лашез, норовящих загрызть ваше альтер эго в кратчайшие сроки. В такой обстановке мы и бегаем, собираем ключи, пьем странную жидкость синего цвета из склянок и вовремя жмем на кнопку «Пуск».

Единственное, о чем забыла TKO — режим кооперативного прохождения, скажем, по Bluetooth. Увы, но пригласить соседа на «карманную» вечеринку не получится, и зачищать мутные подземелья придется в гордом одиночестве. Надеяться же на то, что у разработчиков появится желание выпустить «заплатку», исправляющую сей досадный недостаток, получается с трудом. Хотя и очень хочется.

MIGHT & MAGIC

3DO, не выдержавшая последствий самокопирования и в итоге отправившаяся на страницы учебников истории, за свой недолгий век успела взрастить целое поколение, с удовольствием глотавшее ее серые клоны. Появление «мобильных» проекций вселенной Might&Magic было лишь вопросом времени. Проблема заключалась лишь в разработке, способном поднять из грязи детище 3DO. Впрочем, с появлением на рынке Gameloft, славящейся своими ремейками классических хитов, отпали и эти сомнения. И пусть Might&Magic — скорее, вольная интерпретация по мотивам, нежели привычный «ролевик», ее достоинств хватит за глаза, чтобы притянуть вас за уши во время долгих переездов или ожиданий.

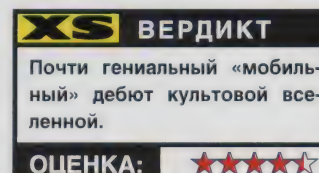
На удивление толковый сценарий, события которого разворачиваются в королевстве Erathia, рассказывает историю трех приключенцев — рыцаря Эвана, красавицы Лореан и демона-мутанта Каина. Первый — ключевая фигура, в чьей компании вам придется провести максимум времени; профессионально машет мечом, носит Особые Ботинки, всегда имеет при себе лечебный гербарий и одновременно владеет магией трех стихий. Остальные имеют лишь по паре жизненно важных для прохождения навыков и на фоне своего «раздутого» коллеги смотрятся совсем неспортивно.

Вооружившись чем попало, разношерстная компания на протяжении 15 уровней топчет территорию королевства, решает несложные загадки вида «push-the-box» и нарезает шницели из местного населения. Дорога к светлому будущему почему-то сплошь усеяна надоедливыми ящиками, поэтому большая часть времени уходит на первые два занятия. Если бы не регулярные разборки с отбросами общества и занятый сторилан, Might&Magic можно было смело ставить по жанровой принадлежности в один ряд со Stack Attack, идущей в стандартной поставке половины телефонов Siemens.

Но даже в этом случае детище Gameloft оказалось бы на голову выше львиной доли «мобильных» проектов. Талантливая студия не поскупилась на анимацию, разнообразный дизайн локаций и массу мелочей, делающих из M&M великолепный timekiller. За такое произведение искусства не жалко и заплатить, несмотря на сложившийся на территории Заснеженной «контрафактный» менталитет. Bravo!



Жанр: RPG
Разработчик: Gameloft
Издатель: Gameloft
Сайт разработчика:
<http://www.gameloft.com>
Размер: 133 Kb

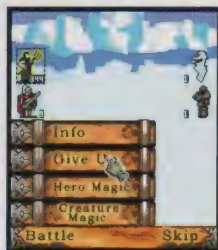


THE EVIL LORDS



Жанр: RPG
Разработчик: Qplaze
Издатель: Russian Mobile Games
Сайт разработчика:
<http://www.qplaze.com>
Размер: 165 Kb

XS ВЕРДИКТ
 Heroes of Might & Magic «в бутылке». Со всеми вытекающими.
ОЦЕНКА: ★★★★★



Похоже, не одной Gameloft почти бесхозная вселенная Might&Magic не даст покоя. На останки 3DO положили глаз и наши бывшие соотечественники из киевской студии Qplaze. На этот раз обошлось без пухлых лицензий и знакомых названий — действие The Evil Lords происходит в вымышленном королевстве, не имеющем ничего общего с Эратией. Зато все остальное заставит вас неоднократно хвататься за дежа-вю: «Лорды» (можно я так, по-братски?) скрупулезно копируют в миниатюре едва ли не каждую мелочь «Героев» — от передвижений по глобальной карте до стиля ведения боев.

Скучноватый сценарий намекает на необходимость в очередной раз избавить мир от плесени и предлагает вакантное место Стандартного Героя, нанятого для этих целей. Помимо центральных квестов, раскрывающих сюжет, желающие могут выполнить и пару побочных. Красок душещипательной истории это, впрочем, не прибавит, да и не в них, собственно, суть. Сторилайн — последнее, чем захватывали Heroes of Might & Magic. Так и The Evil Lords ценны самим процессом топтания по карте, развитием героя и характерными тактическими сражениями на отдельном поле. В роли безымянного принца приходится долго и неторопливо очищать территории от еретиков, повышая навыки аватара и покупая ему новое оружие и наемников. При этом «неторопливо» следует понимать как инструкцию. В противном случае вам грозит заплевать со злости весь экран — преступное время отклика и огромное количество препятствий выведут из себя даже законченного флегматика. В то же время, избавив себя от лишней спешки, получите превосходный клон HoMM. До идеала «Лордам» не будет хватать разве что более презентабельной внешности, хоть какой-то анимации и человеческого AI, который не падал бы в обморок при виде Few Peasants. Хотя за одно только желание сделать не очередную безмозглую аркаду, а пошаговую стратегию, сотрудникам Qplaze можно простить многое. В том числе и такие... мелочи, если хотите.

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

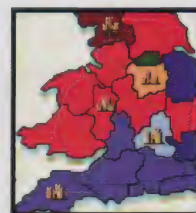
Для середины 80-х Defender of the Crown была почти символом. Появившись в 1986 году на Amiga и Commodore 64, этот шедевр калифорнийской студии Cinemaware практически сразу приобрел культовый статус. Спустя 17 лет поседевшие авторы выпустили вылизанный со всех сторон ремейк собственного хита, но реакция публики была слишком вялой. По прошествии еще одного года положение решила исправить Digital Bridges, выбрав для этого более демократичный рынок, пока что съедающий практически любые продукты жизнедеятельности разработчиков. Но то ли у DB пока гораздо лучше получаются околоспортивные проекты, то ли престарелому франчайзингу пора на покой — Robin Hood вышла не многим лучше своего «персонального» аналога.

Если отбросить в сторону внешний вид, прямоком попавший на стол дизайнеров из далекого 86-ого, то от Defender of the Crown останется щуплый скелетик, удовольствия от перебирания костей которого хватит максимум на полчаса. Сначала вам надоест мириться с ужасным управлением, которое будет плевать на половину ваших дурацких шлепков по клавишам и заставит добрую сотню раз нажать на одну кнопку, чтобы купить 50 солдат потшучно. Думаете, шутка? Отнюдь. Эргономика DotC развлекается с игроком, как ребенок с котенком. Попробуйте сами и поймете, что ваше присутствие здесь никому не интересно. После, когда вам, наконец, удастся собрать войско и захватить пару-тройку бунтующих провинций, вас с головой окунут в (язык не поворачивается) систему менеджмента. Последняя выполняет роль источника доходов и со временем превращается в сплошную головную боль. Возможно, при ином раскладе это и придало бы «Защитнику Короны» определенный шарм, но только деньги здесь не ценнее фантиков из-под карамели «Дюшес». После осознания всей бесполезности местного налогообложения, Robin Hood пробегается за считанные минуты с одним и тем же отрядом бифитеров наперевес. В качестве компенсации за подобную наглость — четыре мини-игры про спасение принцесс и скачки на ристалище. Такое можно стерпеть исключительно в угоду ностальгическим порывам. Если они у вас есть, конечно.



Жанр: Strategy
Разработчик: Digital Bridges
Издатель: Digital Bridges
Сайт разработчика:
<http://www.dbigames.com>
Размер: 101 Kb

XS ВЕРДИКТ
 Для истории — бесценно, для конечного пользователя — чревато.
ОЦЕНКА: ★★★★★





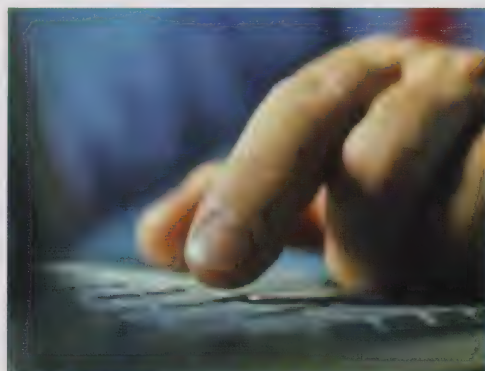
ONLINE

с Сергеем Долинским

news



О чем говорит Интернет...

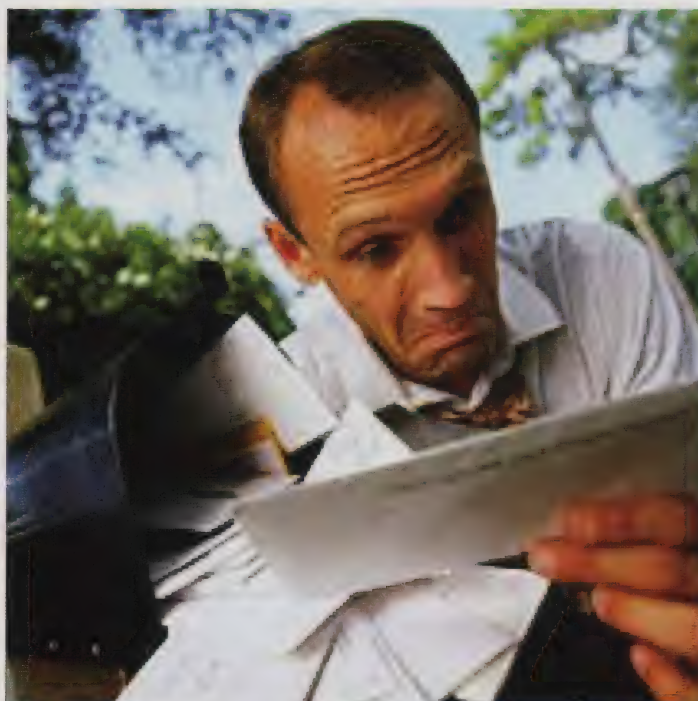


Станислав Полозюк

Интернет-бум возвращается?

Корпорация VeriSign (<http://www.verisign.com>), известная массам как регистратор доменных имен в зонах .com и .net, опубликовала статистику за второй квартал 2004 года. К концу отчетного периода количество зарегистрированных доменных имен достигло рекордной величины в 64,5 млн. единиц. Это на 7% больше, чем в конце 2003 года, и на 4,6 млн. доменных имен больше, нежели в первом квартале 2004 года. Помнится, последний раз такие темпы роста количества доменных имен были зарегистрированы в конце 90-х, в период бума «дот-комов».

ICQ-спам — новая болезнь



По данным компании Radicati (<http://www.radicati.com>), к 2007 году ICQ, AIM, Yahoo Messenger и другими интернет-пейджерами будут пользоваться около 182 млн. человек по всему миру. К сожалению, и спам в таких службах множится пропорционально. Последняя разновидность подобного «мусора» получила название «spim». И лишь за нынешний год количество таких «назойливых» сообщений возросло в 30 раз по сравнению с прошлым годом (с 400 млн. штук до 1,2 млрд.).

Женщины тоже могут!



Согласно исследованиям Center for Missing & Exploited Children (<http://www.missingkids.com>), 20% несовершеннолетних пользователей Интернета подвергается сексуальным домогательствам — предложениям вступить в сексуальный контакт, сексуальной агрессии и т.п. Большинство жертв — подростки в возрасте 15-17 лет, две трети из которых — девочки. При этом около 50% нехороших предложений исходит от самих же несовершеннолетних и лишь чуть больше 20% — от лиц 25-летнего возраста и старше. Мало кого удивит тот факт, что сексуальные домогательства чаще всего исходят от лиц мужского пола. Но вот что любопытно — 25% наиболее агрессивных «ухажеров» — женщины.



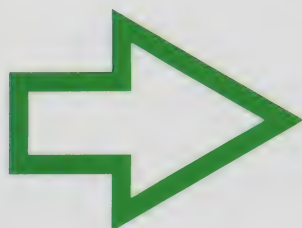
ONLINE

news

с Сергеем Долинским



Интернет позволяет потрогать...



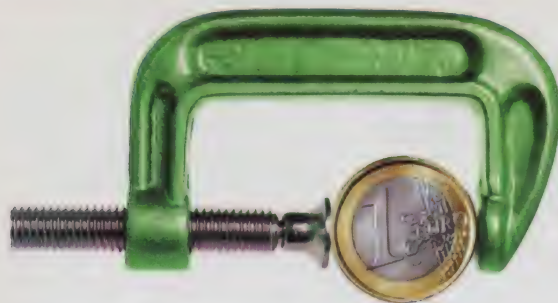
...но только не что и кого попало, а текстуру ткани в онлайн-магазинах при помощи мыши. Данную программу разработала Николя Дейвисон (Nicola Davison), студентка Трентского университета в Ноттингеме (Великобритания). Ее удивил факт, что 40% купленных в интернет-магазине вещей возвращаются обратно. Программа, получившая название Click 2 Touch (<http://www.click2touch.com>), позволяет ощутить мягкость, эластичность (покупатель может наблюдать, как вещь растягивается и принимает прежнюю форму), ворсистость (при просмотре крупным планом), плотность, гладкость и так далее.



Виртуальный герой обставил реального человека

Тайваньский студент полюбил девушку, но был не до конца уверен в ответных чувствах. Он решил проверить их вполне современным способом: придумал виртуальный псевдоним, под которым и познакомился в Интернете со своей подругой. Они стали общаться, сблизиться, и в итоге девушка призналась виртуальному другу в любви. Студент полагал, что между влюбленными не должно быть секретов и очень расстроился, поняв, что девушка не собирается рассказывать ему про сетевого знакомого. Более того, через некоторое время она заявила, что им пора расстаться, поскольку решила встречаться с «новым другом из Интернета». Вынести эту новость молодой тайванец уже не мог. Он отправился домой и повесился в спальне. Парень оставил две предсмертные записки — родителям и неверной возлюбленной. Последней адресовано запоздалое признание в том, что виртуальным мачо был он сам.

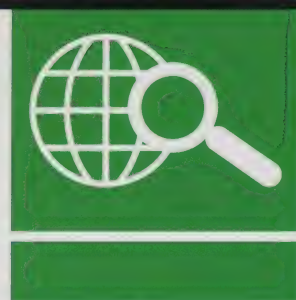




с Сергеем Долинским

ONLINE

feature



Сергей Долинский

Азарт, деньги и Интернет

Казино — совсем не то место, куда можно прийти неподготовленным. Да, новичкам везет, но в жизни это случается куда реже, чем в кино, а уйти сразу после проигрыша запланированной суммы по силам лишь очень дисциплинированным натурам.

Так что если вас не мучает суицидальное желание немедленно расстаться со всей имеющейся наличностью, перед визитом в казино необходимо запастись элементарными представлениями не только о правилах той или иной азартной игры, но и о шансах на выигрыш и простейших стратегиях минимизации проигрыша.

Все вышеизложенное справедливо и для онлайн-казино, но с целым рядом оговорок по части легальности азартных игр в Интернете, уплаты подоходного налога, контроля возрастного ценза игроков и, самое важное, «качества оборудования» виртуального игрового зала. Из-за этих проблем онлайн-казино запрещены во многих странах, но, как известно, в Глобальной сети и не такие запреты легко обходятся и сегодня виртуальные игровые дома переживают настоящий бум.

В Рунете запретов на деятельность онлайн-казино нет, ведут они себя очень активно, так что русскоязычные пользователи рано или поздно наткнутся на их рекламу и, возможно, заглянут по указанному адресу. Давайте подготовимся к такому визиту...

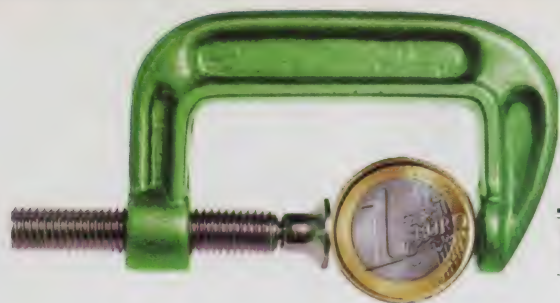
Генератор счастья

«Повысить информированность» и «оценить шансы» несложно — в Сети хватает ресурсов, посвященных азартным играм и казино (смотри врезку). Побывав хотя бы на одном таком сайте, мы непременно узнаем, что онлайн-казино делятся на два вида: с установкой клиента и без оной (Java-, Flash-, HTML-казино). Что в основе любого игорного заведения лежит то или иное программное ядро, обеспечивающее эмуляцию реального казино: рулетки, автоматов и так далее... Что важной частью бизнеса является система обеспечения денежных транзакций (прием ставок, вывод выигрышей, налоги)... Что солидные казино обычно заключают договоры об обслуживании своего бизнеса со специализированными компаниями (дилерами WebMoney, мировыми платежными системами или банками) и крупными аудиторами...

Однако красивая графика, интуитивный интерфейс и удобство денежных расчетов — второстепенные детали. При игре на деньги самое главное — гарантия честности результатов игр со стороны казино. Во всех онлайн-казино за это отвечает Генератор Случайных Чисел (Random Number Generator), имитирующий бросок костей или расклад карт. Обычно это программный код, встроенный либо в игровой сервер, либо в клиентское ПО.

Реализация безупречного генератора никак не связанная последовательности случайных чисел — серьезная математическая и техническая задача. Наиболее успешные разработки — не программные, а аппаратные генераторы случайных чисел на основе «белого шума» (например, чипсет Intel 828xx содержит такой встроенный ГСЧ). Но, думается, спор о ГСЧ вечен — программу делают люди, и абсолютную случайность сгенерированных ею чисел доказать непросто. Так что это, в некотором смысле, вопрос открытый.





с Сергеем Долинским

ONLINE

feature



Они хотят, чтобы им верили...

Когда ставишь реальные деньги, всегда закрадывается сомнение, а не может ли онлайн-казино каким-то образом манипулировать шансами на выигрыш, что-то «подкрутить» на сервере?

Чтобы снизить вероятность столь примитивного обмана, ведущие производители программного обеспечения для казино (Microgaming, Casino founder, PlayTech) старательно отмежевываются от тех, кто делает бизнес на их программах. Разработчики получают деньги лишь за продажу ПО, а не процент прибыли от деятельности онлайн-казино. При этом, по условиям договора покупателю ПО и его персоналу запрещено что-либо менять в работе сервера.

При такой схеме явной заинтересованности разработчика в проигрыше клиента нет, и он может позволить себе некоторые приятные мелочи. Скажем, Microgaming утверждает, что шансы на выигрыш в лицензированных у нее казино выше, чем во многих аналогичных заведениях Лас-Вегаса — столицы азартных игр США.

Держатели онлайн-казино также всячески подчеркивают свою честность и открытость. Этой цели служат законно полученные лицензии (России и других стран), публичные отчеты о прибылях, регулярные проверки аудиторов, выдача игрокам «истории» их ставок и финансовых транзакций.

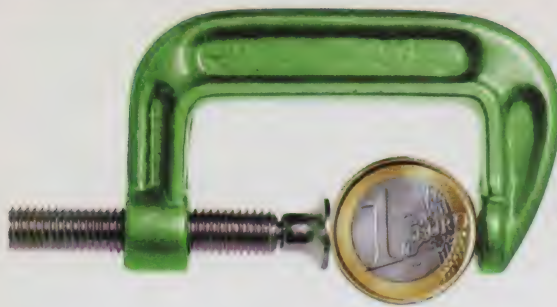
Все вышеперечисленное, конечно же, не может служить абсолютной гарантией честности онлайн-казино. Но это весьма важные признаки серьезного бизнеса и если у приглашающего вас казино ничего из этого нет, то играть там, несомненно, не стоит.

«Преимущество заведения» vs. «Клиента умения»

Все игры в казино, обычном или онлайн- — без разницы, спроектированы так, чтобы заведение имело «преимущество» перед игроком. Этот термин означает, что при достаточно большом числе попыток игрок будет выигрывать меньшую сумму, чем ставит. Или, если выражаться научно, то матожидание выигрыша — меньше единицы (или меньше 100%). То, что не хватает матожиданию до единицы (или до 100%), и называется «преимуществом казино» (по-английски — house edge).

Этот важный параметр отличается не только для разных игр, но даже для разновидностей одной и той же игры. Более того, в зависимости от ставки и предполагаемой выплаты «преимущество казино» перед игроком может быть и 0,11%, и 11%, и 33%. Понятно, что с ростом house edge выплаты растут, а шансы выиграть катастрофически падают. На одной из врезок мы привели оценку house edge для некоторых популярных игр — изучайте и делайте выводы.

Основная цель игрока — минимизировать преимущество казино, для чего он пытается выбрать «правильные» игры и следовать оптимальным стратегиям. Может ли в таком случае онлайн-казино прогореть? В исключительных случаях массовой удачи такое случается и тогда какое-то время «преимущество» казино имеет отрицательное значение (чаще — в конкретной игре). Это замечательная реклама и такие происшествия предаются широкой огласке. Примерно год назад «Голдфишка» сообщила, что игроки вчистую обыграли его в ВидеоПокер (house edge всего 0,46%) и процент выплат превысил 100% ставок. Впрочем, по всем другим играм он оказался куда меньше и казино в убытке, естественно, не осталось.



ONLINE

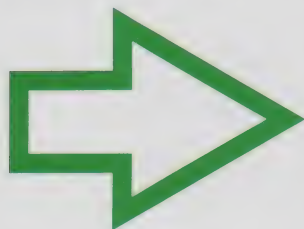
feature

с Сергеем Долинским



Куда податься?..

В Интернете полторы тысячи онлайн-казино — какое же выбрать? Прежде всего, следует ориентироваться на изготовителя софта. Такие имена как PlayTech, Microgaming, Bossmedia — определенная гарантия. В Рунете есть казино как от известных производителей, так и собственной разработки. Вот с последними надо быть особенно осторожным, если и вовсе не обходить стороной.



Наиболее раскручены в Рунете следующие заведения:

«Голдфишка»

<http://www.goldfishka.ru>

Минимальная покупка фишек — \$7, джекпот — несколько сотен тысяч долларов. Очень лояльная к игрокам администрация. Программное обеспечение от Microgaming.

StoneAgeLuck.com

<http://www.ru.stoneageluck.com>



Игра «на интерес», а также на «бонус для новичка» — 1 грамм золота (бонус и выигрыши с него вывести на свой счет нельзя!), система мгновенной выплаты выигрышей. Программное обеспечение от Casinofounder.

«Бренди»

<http://www.brandycasino.ru>

Бонус на первый депозит до \$500, страхование от проигрыша, розыгрыш \$10000 среди новичков. Про-

граммное обеспечение от PlayTech.

Loto.Ru

<http://www.loto.ru>

Минимальная ставка — 1 рубль, разнообразные бонусы, для некоторых игр предусмотрен контроль игроком случайности результата. Программное обеспечение собственное.

Va-Bank Online Casino

<https://www.va-bank.com>

Минимальная ставка — 1 цент, джекпот от \$25000, максимальный выигрыш — \$500000. Программное обеспечение собственное.

«On-line WMZ-казино»

<http://wmkazino.com>

Выросшее из обменного пункта «народное» заведение, где можно сыграть даже в «наперстки». Джекпоты 50-60 wmz (\$50-60), бесплатная потеря, система мгновенной выплаты выигрышей.

Хакеры и казино

Несомненно, сетевые казино — лакомая добыча для злоумышленников. Тут даже не надо «брать кассу» или красть номера кредиток клиентов, достаточно просто сделать так, чтобы ты заведомо выигрывал. Такие истории случаются. Скажем, три года назад Reuters сообщило о взломе хакерами одного из игровых серверов канадской CryptoLogic. Система была «доработана» таким образом, что виртуальные кости всегда выпадали дублем, а «однорукий бандит» при каждом вращении выдавал полные совпадения. В течение нескольких часов посетители

этого онлайн-казино играли без проигрышей, в итоге 140 игроков оставили заведение без двух миллионов долларов. Следствие не выявило причастности к взлому посетителей казино, так что выигрыши оставят «счастливым» (кстати, из 2 миллионов убытка две трети покрыла страховка).

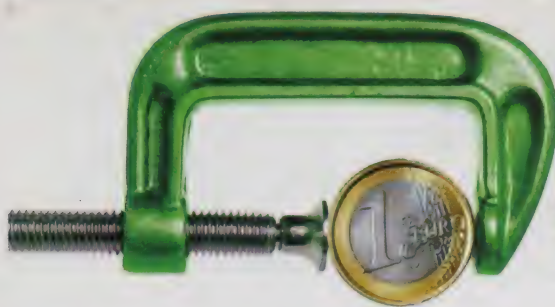
Но такие счастливые моменты в жизни онлайн-любителя азартных игр если и случаются, то крайне редко. Более того, разорить онлайн-казино легальными способами не получится. Программное обеспечение любого казино

устроено так, что в реальном времени отслеживает «уровень выплат» (отношение выигрышей к общей сумме собранных ставок). Например, если уровень выплат 98%, а ставок собрано \$100000, то все выигрыши никогда не превысят \$98000...

Так что напоследок приводим совет, взятый с ресурса о стратегиях выигрыша в казино «Альтернатива» (<http://alternativ-z.narod.ru>): "...Ни в коем случае не воспринимайте Интернет как продолжение реальной жизни. Это совсем другая жизнь. Совсем другая! Поэтому и деньги

тут должны быть совсем другие. Не тянитесь за кредиткой и не вносите свои кровные, честно заработанные. В Интернете надо тратить только те деньги, которые вы прямо здесь и заработали!.."





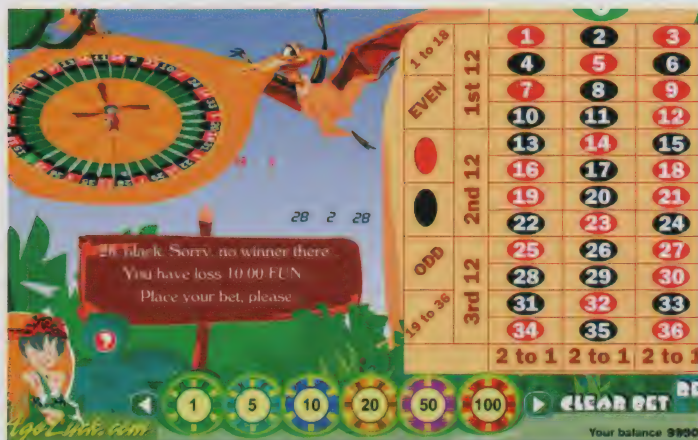
ONLINE

feature

с Сергеем Долинским



Хочу знать больше!



Узнать «все об онлайн-казино» (от правил игры и версии программного обеспечения до оценки надежности и отзывов пользователей) можно на многих сайтах. Рекомендуем следующие русскоязычные ресурсы:

"Онлайн Казино Ревю" — <http://www.casinoreview.by.ru>

"Казино Онлайн" — <http://www.onlinecasinos.ru>

"Азартные игры" — <http://azartgames.ru>

Доверяй, но проверяй...



Профессиональные игроки в нарды обязательно обкатывают новые «зары» (обычные кубики с точками на всех шести гранях от 1 до 6). При этом производится от 100 до 200 бросков, а выпавшие комбинации записывают. На хороших зарях все комбинации выпадают примерно одинаковое количество раз, что и гарантирует надежность самого древнего «генератора случайных чисел».

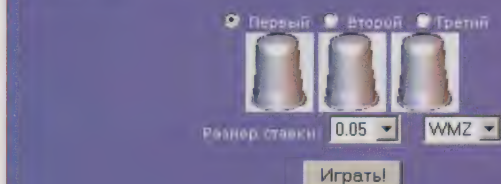
Преимущество казино в некоторых играх

Игра	Вариант	House edge
Блэкджек	Стандартные правила	0.53%
Video Poker	Jack or better (full pay)	0.46%
Игровые автоматы	-	2%-15%
Three Card Poker	Patricia	2.32%
Европейская рулетка	-	2.70%
Кости	Field (2-1 on 12)	2.78%
Sie-Bo	-	2.78%-33.33%
Red Dog	Шесть колод	2.80%
Casino War	«Волонты» при равенстве	2.84%
Кости	Field (2-1 on 12)	3.56%
Кости	Proposition 2-12	18.49%
Банков	Ничья (выплата 6:1)	14.36%
Кости	Proposition 7	16.67%
Blackjack	Стандартные правила	0.43%

Источник : «Казино Онлайн» (<http://www.onlinecasinos.ru>)

Коротко...

Наперстки. Правила этой игры, кажется, известны всем, но на всякий случай... Вам надо угадать под каким из трех наперстков окажется шарик. Угадали — получили выигрыш (1:2).



Общая статистика (по этой игре)

Куплены билеты: 328
Выигрышей: 62
Выплачено: 3.7 WMZ
Выплачено: 6.36 WMZ
Выплачено: WME

...В мире насчитывается более 1500 онлайн-казино (в Рунете их не более 20), предлагающих рулетку, блэкджек, покер и еще около сотни азартных игр.

...Мировой оборот онлайн-казино оценивается в \$4-6 миллиардов в год.

...При регистрации в онлайн-казино 15% игроков в качестве страны проживания указывают Россию.

...Средний оборот ведущих онлайн-казино на русскоязычном рынке составляет \$300-500 тысяч в месяц.

Ядовитый бонус



Онлайн-казино охотно раздает бонусы — деньги, которые перечисляют на счет игрока за что угодно: начал игру, сделал нужное количество ставок, потратил определенную сумму, привлек друга или проголосовал за казино в каком-то рейтинге. Но бонус не является обычным выигрышем, который можно мгновенно снять со счета. Чаще всего в правилах казино оговаривается, что бонус — это «игровые деньги», которые нужно «отыграть в казино» перед получением вожделенного выигрыша. Для чего, говорится в правилах, надо сделать заданное количество ставок. В итоге игрок увлекается и тратит куда больше денег, чем получил в виде бонуса...



Час потехи

Евгений Морозов

Привет вам, офисные сидельцы и пленники компьютерных классов! Есть свободные 20-30 минут, а на компьютере, как назло, ни одной приличной игры? Не беда, в Глобальной сети мы уже нашли развлечения как раз для такого случая.

Поломать голову...

Samorost (<http://analogik.org/games.php?i=samorost>)

Время прохождения: 25 минут



Наверное, один из красивейших квестов, сделанных на технологии Flash чешскими программистами. На восьми экранах предстоит спасти владельца летающего в космосе островка от столкновения с еще одним кусочком космической тверди. Изумительная графика и адекватный звукояд прекрасно сочетаются с вразумительным сюжетом и посылными для утомленного работой мозга загадками.

Chasm (<http://www.abc.net.au/gameon/chasm/chasm.swf>)

Время прохождения: 15 минут



Полноценный, хотя и компактный квест прибыл к нам из Австралии. В игрушке все добротно: и забавная анимация, и загадки, для разгадывания которых нужны лишь логика и системный подход. Всего-то и надо: помочь водопроводчику Джо наладить водоснабжение небольшого городка в пустынной местности. Но как же это оказывается непросто сделать!

Натрудить руки...

Xiaoxiao 9: Fight Man

(<http://nanan.com/game/games/1/xiaox216.swf>)

Наверняка вы слышали о Xiao-Xiao — сумасшедшем файтинге, давшем начало целой серии мультфильмов и игр. Девятая серия во всем наследует лучшим образцам — реалистичность действия, масса противников, гибкие настройки. Как и прежде, сражаются человечки, составленные из палочек, но теперь в игре появился цвет, а место действия перенесено в офис. Главное осталось неизменным — геймплей невероятно затягивает!..



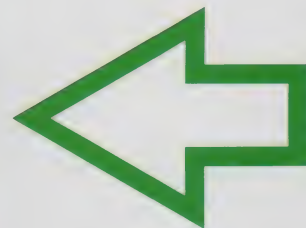
ONLINE

games

**Samurai Warrior**

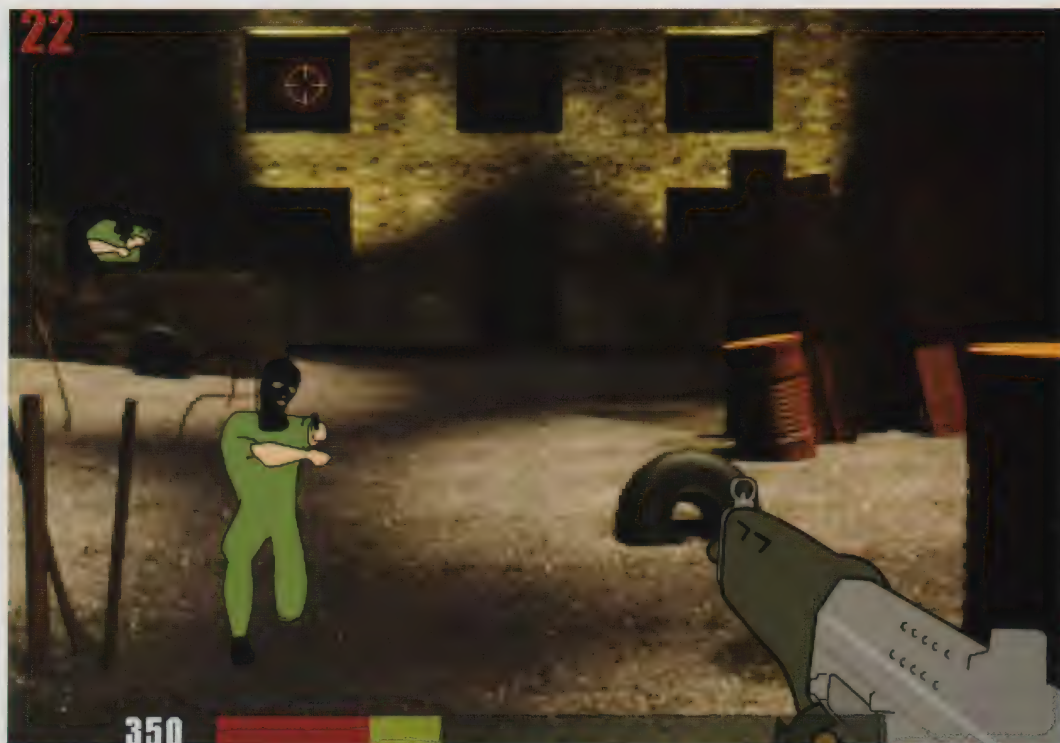
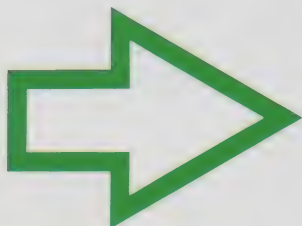
(<http://www.miniclip.com/samurai.htm>)

Достойный файтинг в «приставочном» стиле начала 90-х. Шесть видов бойцов, тренинг перед боем, пять видов ударов, блоки, прыжки, возможность выбора трех арен, где будут проходить бои. А уж про крики и море крови и говорить не стоит — стоит начать игру, и соседи немедленно сбегутся к вашему компьютеру...

**Просто пострелять...****Snipers**

(<http://www.extreme-athlete.com/forums/Snipers.swf>)

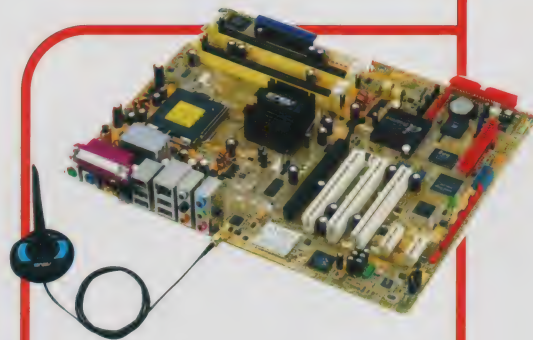
Вечно юный жанр — «убей все, что шевелится». Наш случай осложнен тем, что кроме бандитов на поле боя часто и очень некстати выскакивают заложники. Их, понятно, убивать нельзя. Есть и аптечки, упрощающие задачу выжить. Так что набрать 10 тысяч очков можно. Но за обеденный перерыв весьма сложно...



ASUS A3L – недорогая модель для деловых людей



Интересное экономичное решение представила компания ASUS. Новый ноутбук со встроенной веб-камерой и микрофоном в сочетании с адаптером беспроводной связи Wi-Fi открывает широкие возможности в области телекоммуникаций. С помощью такого набора можно без проблем вести голосовую и видеоконференцию, не выходя из машины или сидя в кафе. Мобильный компьютер создан на базе платформы Intel Centrino, допускает установку процессоров Pentium M или Celeron M, поддерживает максимальный объем памяти 2 Гб и жесткий диск емкостью до 80 Гб. Наличие четырех выходов USB 2.0, FireWire-порта, модема, сетевой карты, PCMCIA существенно расширяет возможности этого ноутбука по подключению периферийных устройств, а встроенный кард-ридер, поддерживающий 4 формата флэш-карт, пригодится любителям цифровой фотографии. Фирменная технология энергосбережения ASUS Power4Gear+ продлевает время работы от встроенных батарей до 5 часов.



ASUS P5AD2-E Premium для настоящего оверклокера

Компания ASUS представила новую материнскую плату P5AD2-E Premium, которая, по мнению производителя, непременно заинтересует настоящих «оверклокеров». Новейшие технологии, использованные в этой модели, дадут практически безграничные возможности по увеличению производительности системы. В качестве системного чипсета используется i925XE, поддерживающий процессоры LGA775 Pentium 4 с частотой системной шины 1066 МГц и память DDR2 711 МГц. Наличие слота расширения PCI-Express дает возможность устанавливать на плату самые последние и самые мощные видеокарты, а встроенный адаптер беспроводной связи пригодится при создании домашней или офисной беспроводной сети. Изюминкой же являются фирменные технологии Hyper Path 2, уменьшающая латентность памяти, не принося при этом вреда стабильности системы, и CPU Lock Free, позволяющая разблокировать множитель частоты для процессоров Intel. С этой платой даже начинающий пользователь сможет превратить свой ПК в монстра, не рискуя при этом сжечь один из его компонентов.

iFrog – «Однорукая лягушка»

Все чаще на рынке появляются интересные дополнительные девайсы, призванные украшать полки магазинов и являть собой мечту техно-фрика, жаждущего превратить свой наладонник в multifunctional машину. Один из них – мини-клавиатура, способствующая более удобному вводу текстовой информации. Необычная совместная разработка компаний FrogPad и Gennum называется iFrog. Клавиатура рассчитана на использование одной рукой. Ее отличают стильный дизайн, поддержка технологии Bluetooth и небольшие размеры: всего 142x94x18 мм. Клавиатура поддерживает практически все существующие на данный момент операционные системы: Pocket PC, Palm OS, Symbian, Windows Mobile Smartphone, Windows и Mac OS. Совсем не низкая цена (\$225) все же остановит рациональных покупателей, желающих освободить от лишней работы как можно больше частей собственного тела.



Защита для глаз в сочетании с элегантностью от Prestigio

Новый мультимедийный ЖК-монитор представила российским пользователям быстро развивающаяся компания Prestigio. Новинка под названием P156 снабжена тонким дополнительным стеклянным экраном, который призван защитить матрицу от внешних повреждений и снизить усталость глаз при долгой работе за компьютером. 15-дюймовый дисплей обладает современными техническими характеристиками, которые удовлетворяют даже самых взыскательных пользователей: высокое разрешение экрана (1024x768 XGA), хороший уровень контраста 250:1, яркость 250 кд/м², широкий угол обзора (150 градусов) и неплохое время отклика в 25 мс. Это обеспечит просмотр фильма без потери качества и даст возможность наслаждаться всеми прелестями трехмерных игр на мощном компьютере, не теряя ни единого кадра по вине медленной матрицы. P156 имеет небольшие размеры и без проблем крепится на стене. Розничная цена пока неизвестна, но новинка обещает появиться в продаже уже в самом ближайшем будущем.

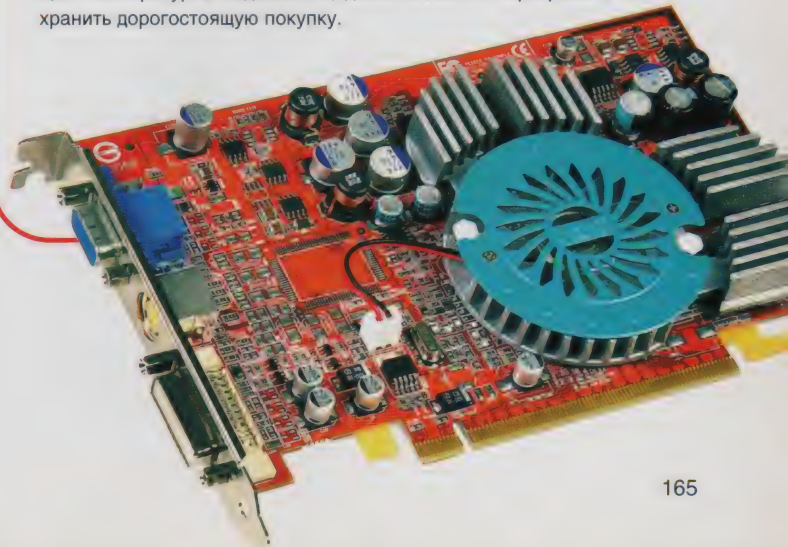


Супер-современный слайдер от eNOL

Недавно появившаяся на российском рынке компания eNOL Mobile выпустила новый GSM-телефон бизнес-класса E400S в форме слайдера. Новинка отличается оригинальным дизайном, изяществом и компактностью, размеры этого чуда составляют всего лишь 43x84x23 мм. Насыщенный красками дисплей в 65 тыс. цветов удовлетворит запросы любых пользователей. Новинка поддерживает обмен EMS/MMS-сообщениями, для создания которых имеется мощный и удобный редактор. Телефон дружен со стандартами WAP 2.0, Java и GPRS, которые помогут использовать все прелести современного мобильного Интернета. Встроенная цифровая фотокамера на 0.3 Мпикс порадует приятным качеством снимков, а 40-голосная полифония с возможностью зачатки до 30 мелодий выделит ваш телефон из толпы. Ориентировочная стоимость eNOL E400S, по словам производителя, будет составлять примерно \$290.

Преобразившаяся технология vGuru теперь и в видеокартах

Тайваньская компания ABIT выпустила новую серию видеоадаптеров на основе чипов ATI X300 и X600, рассчитанных на установку в слот PCI-Express. Новинки, соответственно, будут называться RX300 и RX600, а от аналогичных решений других производителей их отличает поддержка фирменной технологии ABIT vGuru. В прошлом функция с похожим названием vGuru применялась в материнских платах ABIT, и суть ее заключалась в том, что она с помощью программных средств обеспечивала динамический разгон процессора и памяти, в зависимости от текущей загруженности системы. Примерно тоже самое делает и vGuru, но только варьируя частоты чипа и памяти графического адаптера. В комплекте с картами будут идти специальные программы, после установки в которых нужно всего лишь указать любое приложение (например, игрушку или трехмерный редактор моделей) и выбрать допустимый режим работы, после чего vGuru в автоматическом режиме без перезагрузки компьютера будет увеличивать или уменьшать производительность, руководствуясь при этом текущей температурой видеоплаты, дабы избежать перегрева и сохранить дорогостоящую покупку.





Оригинальный дизайн и совершенное качество звучания

Известный производитель мультимедийного оборудования для персональных компьютеров, компания Creative, анонсировала новую акустическую систему формата 2.1 I-Trigue 3400, выполненную в виде колонок-спутников обтекаемой формы, в которых находятся атласно-черные динамики с серебристым ободом, что, бесспорно, внесет новый элемент в привычную обстановку рабочего места. Кроме необычного дизайнерского решения, новинка оснащена шестью титановыми микродинамиками, что обеспечивает отличное воспроизведение средних и высоких частот и создает эффект присутствия, особенно при воспроизведении музыки, а мощный сабвуфер выдает чистые и глубокие басы. Использование комплекта не ограничивается компьютером — наличие линейного входа на проводном пульте дает возможность подсоединять его к плеерам, телевизорам и другим портативным устройствам. Creative заверяет, что I-Trigue не только привлечет своими характеристиками и внешним видом, но и приятно удивит невысокой ценой.

«Бешеный фургон» от nVIDIA и MSI

Наверняка, многие не знают, что помимо выпуска десятков моделей графических адаптеров, материнских плат и другого железа, компании MSI и nVIDIA занимаются автогонками! На недавно проходившем в Польше кубке PZM их команда заняла первое место, выиграв гонку на довольно необычном для этого вида спорта автомобиле — фургончике Opel Combo. Между прочим, соперничать ему пришлось с такими монстрами, как Mitsubishi Eclipse, Toyota Supra, Audi TT, Toyota Celica и Subaru Impreza WRX, но ловкий грузовичок каким-то чудом привез им всем немало времени и первым увидел клетчатый финишный флаг. Малыш Opel смог разогнаться до 303 км/ч, но, к сожалению, технические характеристики не уточняются — было бы интересно узнать, что именно бравые «железячники» поставили в крохотный моторный отсек утилитарного фургончика. По словам представителей nVIDIA и MSI, они не собираются останавливаться на достигнутом и в их планах есть участие в чемпионатах более высокого уровня.

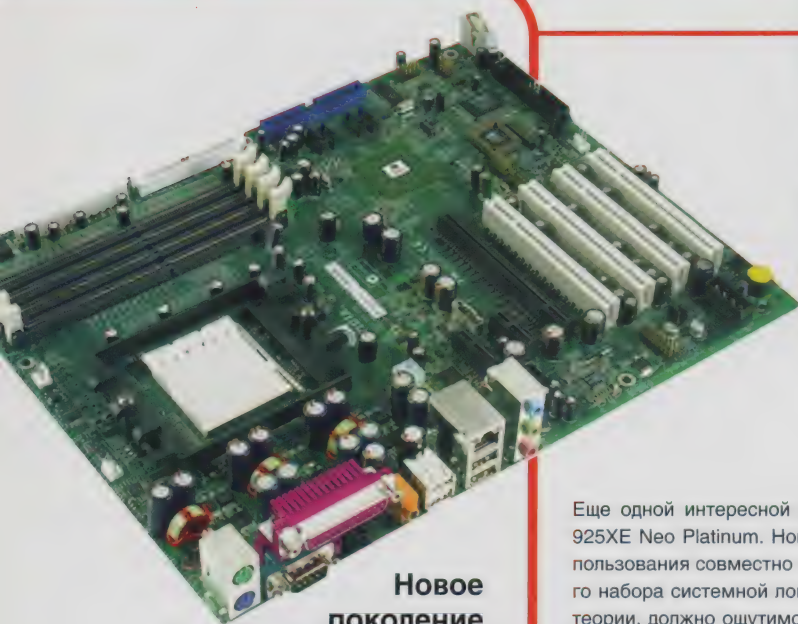


Новый видеопроцессор от ATI

Компания ATI выпустила новую линейку видеопроцессоров Radeon X700. Название говорит о том, что это нечто среднее между высокопроизводительными X800 и относительно недорогими решениями X600. Средний класс обладает неплохими техническими характеристиками и привлекательной ценой. Новинка, как и вышеперечисленные чипы, представлена в трех вариациях: X700XT, X700Pro и X700, лишенная всяческих пафосных постфиксов. Самой мощной

традиционно является модель с обозначением XT: частота ядра 475 МГц и 1050 МГц памяти. Чуть менее производительна версия Pro (420 МГц ядро, 864 МГц память), младший же брат — X700 — тактирован на 400/700 МГц соответственно. Первые две карты будут оснащаться высокоскоростной памятью GDDR3, а вот X700 придется выжимать максимум из устаревшей DDR I. Большинство производителей видеоплат уже анонсировали свои продукты на основе новой линейки ATI, и в скором времени они станут доступны в большинстве магазинов, в том числе и российских.





Новое поколение чипсетов nVIDIA

Уже давно ходят слухи о том, что компания nVIDIA собирается выпустить новый набор системной логики для 64-разрядных процессоров AMD – nForce 4, и вот, наконец, состоялся официальный релиз. Свет увидели 3 разновидности чипсета: nForce 4, nForce 4 Ultra и nForce 4 SLI. Самым скромным, как можно догадаться по названию, является nForce 4, обладающий поддержкой шины PCI-Express, созданный для процессоров форм-фактора Socket 754/939. Более «заряженный» nForce 4 Ultra отличает наличие портов Serial ATA 2 (правда, жесткие диски и оптические приводы этого стандарта появятся довольно нескоро) и поддержка высокоскоростной шины обмена данных Hyper-Transport с частотой 1 ГГц. Разумеется, платы на основе nForce 4 Ultra будут ощутимо дороже своих бюджетных аналогов, лишенных модного индекса. Самой же интересной и необычной является версия nForce 4 SLI, обладающая двумя разъемами PCI-Express. Они предназначены для установки сразу двух видеоадаптеров nVIDIA GeForce SLI, что может повысить производительность в играх и ресурсоемких программах практически в два раза. На сегодняшний день материнские платы на основе этих чипсетов представили многие производители, и в продаже они появляются уже в самом ближайшем будущем.



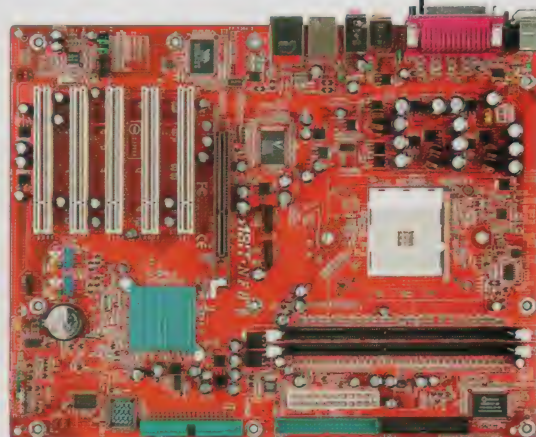
Сила разгона, или новая технология MSI

Еще одной интересной новинкой порадовала нас компания MSI, выпустив системную плату 925XE Neo Platinum. Новинка создана на основе чипсета Intel 925XE и предназначена для использования совместно с LGA775 процессорами Pentium 4. Отличительной особенностью нового набора системной логики является поддержка системной шины с частотой 1066 МГц, что, в теории, должно ощутимо повлиять на производительность в большинстве ресурсоемких приложений. Плата не только дружит с памятью стандарта DDR2 и поддерживает ее работу в двухканальном режиме, но и, по словам разработчиков, обеспечивает стабильное функционирование даже на самых высоких частотах. Также в новинке реализована функция Intel Matrix Storage, с помощью которой, имея два или более жестких диска, можно буквально парой кликов мышкой создать высокопроизводительный и надежный RAID-массив. Отдельного внимания заслуживает интересная разработка CPU Ratio Unlock, которая также позволяет легко разогнать практически любой процессор Pentium 4 с системной шиной 800 МГц до 1066 МГц. Система автоматически установит и тактовую частоту памяти, не забывая при этом следить за текущей температурой компьютера, дабы избежать перегрева.

Бюджетная карта от Abit для настоящих знатоков

На смену заслуженной материнской плате Abit NF7, получившей признание у большинства пользователей и специалистов благодаря своей стабильности, производительности и относительно невысокой цене, скоро придет приемник – модель под названием ABIT NF8. Сердцем новинки станет чипсет nVIDIA nForce 3 250 Гб и предназначена она для недорогих процессоров AMD Athlon 64/Sempron в форм-факторе Socket754. Впрочем, и сама карта явно не будет продуктом из категории hi-end: для установки памяти доступны всего 2 разъема, допускающие установку до 2 Гб DDR 400 МГц ОЗУ, а также один AGP 8X-слот и пять PCI. Создать быструю сеть позволит интегрированный адаптер Gigabit Ethernet, и это – отличительная особенность чипсета nForce 3 250 Гб. Несмотря на то, что это недорогая модель, она

снабжена фирменными технологиями для моментального разгона системы и термомониторинга, что позволит выжать из процессоров Socket 754 максимум возможного. В продаже новинка должна появиться уже скоро, по очень и очень привлекательной цене.



SyncMaster 730MP



Размер экрана:	17"
Максимальное разрешение:	1280*1024
Величина зерна:	0,264 мм
Яркость:	300 кд/м2
Контрастность:	450:1
Латентность матрицы:	16 мс

ЦЕНА
\$490

Компания Samsung Electronics представила новую серию многофункциональных жидкокристаллических ТВ-мониторов SyncMaster – 17" 730MW и 730MP, а также 19" 930MP. Все три модели оборудованы встроенным тюнером и могут принимать телесигнал практически в любом уголке России. Справедливости ради отметим, что все существующие ТВ-мониторы производства Samsung славятся уверенным и – что немаловажно – качественным приемом телевизионного сигнала. Отдельного слова заслуживает SyncMaster 730MP, вся соль которого заключена во встроенном кард-ридере WiseLink. Стоит ли говорить, что устройство способно прочитывать карты памяти большинства существующих форматов. В их число входят Memory Stick, Compact Flash, Smart Media Card, MMC, Secure Digital Card и USB Drive. Помимо прочего, счастливые владельцы нового SyncMaster 730MP смогут прослушивать радиотрансляции и музыкальные композиции, а также смотреть фильмы и фотографии без участия компьютера!

Новинка снабжена функцией MagicTuner, благодаря которой монитор с легкостью понимает стандарты NTSC, PAL и SECAM. Более того, возможностей SyncMaster 730MP с лихвой хватит на одновременное выполнение нескольких задач. Другими словами, при помощи функции PIP (картинка в картинке) пользователь сможет совместить работу на компьютере и просмотр любимых телепередач. Также имеет смысл заметить, что данный монитор обладает возможностью программируемого отключения – так называемый sleep timer – для экономии электроэнергии. На задней панели монитора расположены интерфейсные выходы (CVBS S-video, Component и DVI) для подключения различных DVD-проигрывателей, видеомagneтофонов, усилителей, портативных видеокамер и игровых приставок. В комплект поставки SyncMaster 730MP включены двухканальная система Virtual Dolby Sound с BBE динамиками мощностью 5 Вт, а также специальное крепление для установки монитора на стену.

iriver PMP-120

Несколько месяцев назад корейская компания iriver анонсировала две модели уникальных карманных медиаплееров – PMC-100 и PMP-120. Более того, одна из них – PMP-120 – успела засветиться в свободной продаже и потому включена в наше превью. Данный плеер работает под управлением операционной системы Linux и поддерживает несметное количество мультимедийных форматов: WMA, AVI, ASF, MP4, Xvid, DivX Pro, MPEG4 Simple Profile, MPEG 4 Advanced Simple Profile, MPEG1, MP3, JPEG, BMP, Ogg Vorbis и WAV. Само собой, все перечисленные форматы сжатия постоянно совершенствуются. Именно поэтому PMP-120 оснащен обновляемой прошивкой с возможностью расширения функциональности устройства и добавления поддержки новых форматов. Важно заметить,

что новинка оборудована встроенным радиоприемником, а также поддерживает простенькие восьмимбитные игры. Кроме того, PMP-120 поддерживает подключение разнообразных мультимедийных устройств посредством интерфейса USB OTG. Благодаря данной функции счастливые обладатели цифровых камер смогут беспрепятственно переписывать фотографии и видеозаписи в память своего плеера. К слову, комфортный просмотр загруженных видеороликов обеспечит 3,5-дюймовый TFT-дисплей, а о музыкальной составляющей позаботится встроенный 6-полосный эквалайзер. Что и говорить, PMP-120 – настоящая находка для технически подкованных меломанов. Остается добавить, что данный медиаплеер предлагается в версиях с жестким диском объемом 20 и 40 Гб.



ЦЕНА
\$349

Габариты:	139x84x31,7 мм
Вес:	280 г
Память:	20 Гб
Дисплей:	TFT с диагональю 3,5"

ABIT R9550-Guru

Голубую мечту любого железячника и по совместительству хардкорного геймера можно обрисовать в виде системного блока, оснащенного по последнему слову техники. Тут вам и самый быстрый процессор, и самая современная память, и самая производительная видеокарта... Конечно, все это великолепие должно время от времени обновляться и быть самым современным. Увы, в силу множества причин (большая из которых носит финансовый характер) подобная идиллия не осуществима. А потому несчастным пользователям приходится хитрить, выкручиваться и идти на компромиссы. Например, покупать видеоплаты предыдущего поколения в какой-нибудь специальной редакции от того или иного производителя.

Само собой, у производителей имеется тысяча и один способ снизить конечную стоимость продукта. Например, этого можно добиться урезанием памяти и установкой куда более простых модулей, блокированием части конвейеров или же банальным снижением рабочих частот. Также можно уменьшить пропускную способность шины

памяти. В результате получится довольно-таки дешевый и очень медленный девайс. Плата 9550-Guru представляет собой весьма специфичный компромисс. Здесь можно увидеть 128-битную шину памяти, достойные тактовые частоты, а также заветные 128 Мб памяти на борту. Обладая заманчивой стоимостью, ABIT 9550-Guru может на равных соперничать с middle-end решениями от других производителей. Между тем, производительность — не решающий фактор в вопросе выбора видеокарты! Судите сами, у 9550-Guru есть еще масса интересных функций и параметров. Так, платы серии R9550-Guru полностью совместимы с одним экзотичным аксессуаром от ABIT — Guru Clock. Сей прибор поставляется в комплекте с материнскими платами линейки 3rd Eye Series и по существу является внешним информационным дисплеем. Благодаря такому решению пользователь может с легкостью отслеживать критичные параметры системы — температуру процессора, графического ядра и памяти, а также скорость вращения вентиляторов.



ЦЕНА
\$69

GPU:	ATI Radeon 9550
Память:	128 Мб
Шина памяти:	128 бит
Дополнительные возможности: vGuru, XTurbo	

Logitech MX 900 Bluetooth Optical Mouse

Компания Logitech выпустила на российский рынок беспроводную оптическую мышь MX 900 Bluetooth Optical Mouse. Первое, что бросается в глаза — изысканные формы новинки. Данный манипулятор является восьмикнопочной мышью с традиционным колесом прокрутки. Немаловажен и тот факт, что все кнопки устройства обладают мягким ходом и практически беззвучны.

Отличительная особенность MX 900 Bluetooth Optical Mouse — поддержка беспроводного протокола Bluetooth. Данный стандарт представляет собой наиболее совершенную технологию беспроводной передачи информации в радиусе до 10 метров. Более того, Bluetooth поддерживается многими производителямиотовых телефонов, принтеров, карманных компьютеров и прочей периферии. Для присоединения беспроводных устройств к компьютеру необходим специальный концентратор Bluetooth. Однако в случае с Logitech MX 900 Bluetooth Optical Mouse все намного проще. Док-станция новинки оснащена полноценным моду-



ЦЕНА
\$90

Интерфейс:	Bluetooth, USB
Радиус действия:	10 м
Количество кнопок:	8
Количество колес прокрутки:	1

лем беспроводной связи Bluetooth и способна поддерживать работу еще порядка семи устройств.

По заявлениям производителя, новинка разработана с применением оптической системы Logitech MX Optical Engine, что обеспечивает высокое разрешение и непревзойденную точность перемещения манипулятора. Все это великолепие работает от двух никельметаллогидридных перезаряжаемых аккумуляторов типа AA. Что же касается док-станции с Bluetooth модулем, то здесь питание организовано от внешнего сетевого блока. Кроме того, для экономии заряда батарей MX 900 Bluetooth Optical Mouse может переходить в спящий режим и включаться от простого нажатия клавиш. Также возможно и полное отключение питания — например, для транспортировки устройства.

Помимо самой мыши и зарядной док-станции в комплект поставки входят блок питания переменного тока, руководство пользователя, а также компакт-диск с программным обеспечением и драйверами.

Битва титанов

Intel VS AMD: не опять, а снова



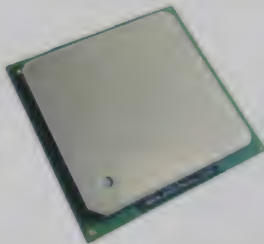
После жаркого лета гиганты процессоростроения — Intel и AMD — на несколько месяцев взяли тайм-аут. Intel серией пафосных презентаций показала миру свое следующее поколение наборов системной логики i915/925, объединяющее в себе все последние технологии: процессорный разъем форм-фактора LGA775, поддержку памяти стандарта DDR 2 и новой универсальной шины PCI-Express. Разумеется, были продемонстрированы и обновленные Pentium 4 формата LGA775. Все это несколько увеличило в целом уровень производительности современных Intel-систем, но и безусловной победы над продукцией своего главного конкурента — AMD — не принесло. Да и сам конкурент даром времени не терял. Объединив все свои многочисленные бюджетные решения под маркой Sempron и расширив линейку высокопроизводительных Athlon 64 как недорогими, так и hi-end чипами, AMD стабилизировала свое финансовое положение и только после этого взялась за разработку и адаптацию технологий следующего поколения. Ее старый партнер — монстр рынка графических адаптеров nVIDIA — не подвела, представив 20 октября новое семейство системных чипсетов серии nForce 4 с поддержкой пресловутой шины PCI-Express.

nVIDIA nForce 4 воплотил в себе все удачные современные технологии, оставив за бортом перспективные, но не рациональные для использования сегодня возможности.

Причем была выпущена специальная модификация материнской платы на основе nForce 4, допускающая одновременную установку двух графических адаптеров. В этом случае чистая производительность в большинстве приложений возрастает на 40-50%. Ни одна материнская плата на платформе Intel такой возможности не имеет. Если сегодня задаться целью собрать самый производительный компьютер, то в его основе будет лежать исключительно процессор AMD и графический адаптер nVIDIA. Однако Intel просто так отдавать рынок hi-end решений своему конкуренту не собирается. Она создала Pentium 4 Extreme Edition, отличающийся большим объемом кэша второго уровня и космической ценой. До сих пор максимальной частотой для «Экстремального Пентиума» была 3.4 ГГц, но недавно Intel выпустила обновленный чип с частотой 3.46 ГГц, который должен был победить своего противника из стана AMD — Athlon FX55. Посмотрим, что представляет собой каждый из соперников.



Pentium 4 XE 3.46 хоть и носит гордый лейбл Extreme Edition, но проигрывает в максимальной частоте своему же младшему брату — Pentium 4 560, работающему на 3.6 ГГц.



Pentium 4 XE 3.46 ГГц отличается от своего предшественника увеличенной частотой системной шины — 1066 МГц против 800 МГц у большинства обычных Pentium 4. Пресловутый 2 Мб кэш второго уровня, из-за которого большей частью стоимость экстремального процессора никак не может отойти от отметки в тысячу долларов, остался неизменным. Поменялся также форм-фактор: новый Extreme Edition требует материнской платы исключительно с разъемом LGA775. Принесло ли эту какую-либо пользу процессору? Нет, просто для корректной работы сверхзвуковой 1066 МГц системной шины потребовался новый набор системной логики.

Выпуск материнской платы на чипсете i925XE — лишний повод заявить о себе для большинства производителей. Вряд ли кто-либо ожидает получить от их продажи сколько-нибудь значимую прибыль.

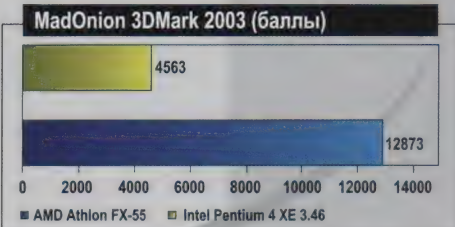
Создавать его на базе старого, заслуженного и быстрого i875 было бы шагом назад, чего Intel позволить себе не может. Создан пафосный монстр — i925XE, являющий собой модифицированную версию i925, анонсированного несколько месяцев назад. Поэтому желающим все-таки собрать себе компьютер на базе самого мощного чипа Intel предстоит не только выложить вышеупомянутую тысячу долларов, но и затариться платой на i925XE, цены на которую обещают быть как минимум в 2-3 раза выше стоимости «простых» материнок для AMD и Intel.



Athlon FX-55 — эксперимент по совмещению 0.13 и 0.09 мкм технического процесса однозначно удался.

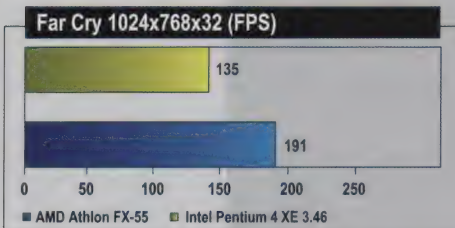
Флагман процессорной линейки AMD Athlon FX55 был получен довольно необычным способом. Дело в том, что техпроцесс 0.13 мкм, применяемый при производстве топовых Athlon'ов, позволяет создавать чипы, работающие максимум на 2.4 ГГц. Но такая модель в ряду AMD уже есть — Athlon 64 4000+, стоящий относительно реальных денег (\$700) и показывающий отличную производительность. Для достижения больших частот необходим более тонкий техпроцесс — 0.09 мкм. Данная технология активно разрабатывается инженерами компании, но пока еще не позволяет создавать большое количество высокочастотных чипов. Поэтому было принято поистине неординарное решение: в старое 0.13 мкм ядро встроили технологию растянутого кремния, применяемую в производстве 0.09 мкм процессоров. Таким образом удалось обеспечить достаточный выпуск годных к работе чипов на частоте 2.6 ГГц. Разумеется, такие решения не могут не сказаться на розничной цене: Athlon FX55 предлагается примерно по \$900. Но есть пара приятных моментов. Для его работы достаточно стандартной платы с разъемом Socket 939 — в скором времени подавляющее большинство материнок для процессоров AMD будут использовать именно этот тип сокета. Соответственно, не возникает проблем с доступностью необходимой модели в магазинах, да и экономленные \$100-150 приятно греют душу.

Конечно, в этом классе, так называемом «решений для компьютерных энтузиастов», цена играет далеко не главную роль, гораздо важнее производительность. В этом плане у Pentium 4 3.46 Extreme Edition также не все в порядке. Впрочем, результаты тестов



говорят сами за себя:

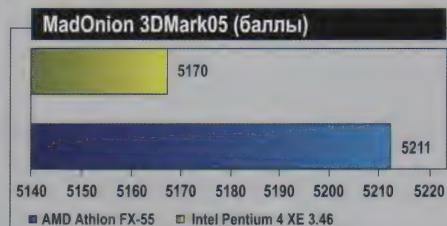
3DMark 05 — последняя версия, наверное, самого популярного бенчмарка, отличающаяся очень высокими требованиями как к графической подсистеме, так и к самому процессору и памяти. Как видно,



отрыв флагмана AMD от топового Pentium не слишком велик, но все же он есть.

Огромное преимущество Athlon в одной из самых требовательных игр современности обуславливается тем, что код Far Cry был значительно оптимизиро-

ван под 64-битные процессоры, коим и является



наш победитель.

Традиционно, в играх на движке Quake 3 продукция Intel лидировала. Но, как мы видим, даже на их «вотчине» новый Athlon победил, хоть и с небольшим преимуществом.

Последний игровой тест также показывает хоть и относительно небольшое, но превосходство FX-55 над своим конкурентом.

Мы изучили в Интернете десятки различных сравнительных тестов Pentium 4 XE 3.46 и Athlon FX-55, и в некоторых задачах AMD все же уступал. Напри-



мер, в декодировании видео, хотя и тут Athlon уступал не более 5-7% и далеко не во всех программах. В подавляющем же большинстве задач по компрессии файлов, трехмерному и двухмерному модели-

рованию, обработке звука и играх экстремальный монстр с частотой 3.46 ГГц не смог оспорить лидерство своего конкурента.

Что это означает? Во-первых, если Intel желает удержать за собой небольшой, но лакомый кусочек рынка компьютерных энтузиастов, то ей в срочном порядке надо менять Pentium 4 XE на что-то другое. Увеличение частоты системной шины привело лишь к увеличению цены и необходимости выпуска специальных материнских плат. AMD находится в выигрышном положении: мало того, что сейчас она однозначно лидирует в данной ценовой категории, так и в скором времени полностью освоит 0.09 мкм техпроцесс, что позволит выпускать чипы с частотами гораздо большими, чем сегодняшние 2.6 ГГц и, возможно, по меньшей себестоимости.

AMD окончательно доказала, что «мегагерцы — не главное», да и сама Intel это поняла, переведя обозначение всех своих процессоров на рейтинговую систему. Случилось это после того, как ее собственный мобильный чип Pentium M зачастую показывал результаты выше, чем настольный Pentium 4 с аналогичной частотой. Проиграла ли Intel? Не совсем. В среднем классе обычные, «неэкстремальные» Pentium 4 сегодня предлагаются по очень интересным ценам, в силу чего успешно конкурируют с Athlon'ами из той же категории. Соответственно, на финансовом положении компании это поражение вряд ли как-либо скажется. Однако очевидно, что в перспективе архитектура чипов AMD обладает большим потенциалом, а Intel, в свою очередь, придется кардинально пересматривать текущие технологии производства.

ГАДЖЕТ МЕСЯЦА

Ноутбук
Acer Aspire 1800

Герои этой рубрики — наиболее интересные устройства, с которыми нам довелось познакомиться в прошедшем месяце. Ими вполне могут стать и ноутбуки, вроде рассматриваемого в этой статье Acer Aspire 1800, и КПК, сотовые телефоны, плееры и прочие необычные девайсы. Чем же таким особенным выделяется Aspire 1800 из целого ряда современных мобильных компьютеров? Ответ однозначен — это самый мощный и продвинутый DTR-ноутбук на сегодняшний день.

DTR — DeskTop Replacement

Ноутбуки класса DTR обычно представляют собой довольно громоздкие модели, но зачастую их «начинка» превосходит по своей производительности даже самые мощные настольные ПК. Помимо чистой скорости в игрушках и других ресурсоемких задачах, они обладают широкими возможностями по работе в качестве домашнего кинотеатра (с широкоформатным 17" экраном — почему бы и нет?).

Доставая Aspire 1800 из коробки, удивляешься, до каких размеров доросли мобильные компьютеры. Установив его на стол, с трудом сдерживаешь желание поставить DVD-диск с хорошим фильмом и комфортно устроиться на близлежащем диване — к этому располагает огромный 17" широкоформатный экран. Но тут внимание привлекает наклейка — дескать, ищите в комплекте пульт дистанционного управления. Но ничего подобного ни в коробке, ни в многочисленных пакетиках не обнаружилось. Ладно, чего не бывает, обойдемся и без него. Что у нас тут еще есть... USB порты, FireWire, окошко привода DVD-RW, россыпь дополнительных кнопок, с десятков различных индикаторов, слот PC-Card с заглушкой и лампочкой. Так, зачем здесь лампочка? Ну-ка, посмотрим... Надо же! Пульт дистанционного управления сделан в виде миниатюрной заглушки формата PCMCIA! Браво хитрым инженерам Acer!

Наконец, ты плюхаешься на диван, уже немного подустав от хоть и приятных, но все же неожиданных сюрпризов Aspire 1800. Нажатием кнопки запускаешь DVD-проигрыватель и готов погрузиться в любимый боевик. Через некоторое вре-



мя понимаешь, что звук не такой, какой должен быть. Даже несведущий в компьютерной и аудиотехнике человек знает, что от двух «пищалок», расположенных на корпусе ноутбука, в лучшем случае можно добиться лишь качественного воспроизведения высоких частот. Здесь же эффект такой, будто в Aspire 1800 уместилась многоканальная стереосистема со встроенным сабвуфером. Собственно говоря, так оно и есть! Хотя распределение звука в пространстве реализовано программным способом, небольшой сабвуфер имеется и сразу демонстрирует свое присутствие.



ВЕРДИКТ

Acer Aspire 1800 заменит вам не только настольный компьютер, но и телевизор (имеется встроенный ТВ-тюнер), музыкальный центр (благодаря функции Acer Arcade, ноутбук может работать в режиме аудиопроигрывателя без загрузки ОС) и даже домашний кинотеатр! Его производительности хватит для игр завтрашнего дня, а наличие всех возможных портов расширения позволит одновременно подключать целую коллекцию цифровой техники — фотоаппарат, камеру, КПК, мобильный телефон и подогреватель для кофе с USB-интерфейсом.

ОЦЕНКА:



На заметку

Процессор: Intel Pentium 4 3.0 ГГц

Память: 512 Мб

Графика: ATI Radeon X600

Жесткий диск: 80 Гб

Порты: 4xUSB 2.0, LAN, Modem, VGA-OUT,

TV-OUT, Audio I/O, 1xFireWire, WiFi,

SD/MMC/CF/PCMCIA card reader, IrDA

Дисплей: 17"

при разрешении

1440x900

ЦЕНА: \$2300



Обрадовавшись внезапно сэкономленным на покупке внешней акустики деньгам, начинаешь изучать другие возможности этого мобильного монстра.

Сердцем Aspire 1800 является мощный процессор Pentium 4 с частотой 3 ГГц. Объем оперативной памяти составляет 512 Мб и легко может быть увеличен до 2 Гб. Самый же интересный компонент — графический адаптер. В его роли выступает новейший ATI Radeon X600, использующий шину данных PCI Express. Кроме того, что эта модель нередко обходит устаревающий Radeon 9700 (который используют большинство производителей DTR-ноутбуков), она поддерживает массу современных трехмерных

эффектов и технологий, про которые «пенсионер» 9700 даже и не слышал.

Не менее важным компонентом в компьютере является монитор. Здесь Acer нас просто поразило. Изображение абсолютно не искажается, даже если смотреть на экран под углом 90 градусов. Признаться, такого мы не видели даже на многих жидкокристаллических дисплеях высокого класса. Разумеется, только за это Aspire 1800 получает большой плюс, качественный экран — самая важная составляющая хорошего домашнего кинотеатра.

Покупать достаточно дорогой ноутбук исключительно для просмотра фильмов все же нецелесообразно. Поэтому нелишним будет погово-

рить об эргономике этой модели. Нам понравилась клавиатура — большие кнопки, обилие дополнительных клавиш для работы в Интернете, которые, впрочем, всегда можно переназначить для любых установленных в системе приложений. DVD-RW привод расположен в левом углу и дотянуться до него можно одним лишь мизинцем. Но есть и небольшой недостаток — кнопка открытия драйва находится под небольшим уклоном, что требует долгого привыкания и поначалу вставить диск удастся только раза со второго-третьего. Других же неудобств в процессе исследования ноутбука обнаружено не было.

3DMark 2001SE

800x600x32

1024x768x32



12970

11169

3DMark 2003

800x600x32

1024x768x32



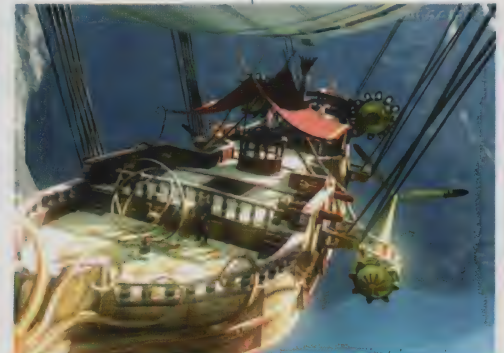
3909

3089

3DMark 2005

800x600x32

1024x768x32



11064

868

В поисках места для жизни

Сводный тест жестких дисков

Наверняка многим интересно, почему начать мы решили с жестких дисков — казалось бы, это не самый интересный компонент компьютера. Конечно, изучать самые последние видеокарты или многогигагерцовые процессоры интереснее, но в первую очередь мы хотим нести не только познавательную, но и практическую информацию. На сегодняшний день ситуация на рынке графических адаптеров спокойна — nVIDIA и ATI полгода назад обновили свои линейки чипами GeForce 6800 и Radeon X800 и, по крайней мере, в ближайшее время ничем новым нас не порадуют. Немного активнее ведут себя производители процессоров — об очередном витке противостояния Intel и AMD вы можете прочитать несколькими страницами ранее. Но те новинки, о которых там идет речь, отличаются не только высочайшей производительностью, но и заоблачной ценой, поэтому в практическом плане не так интересны. Таким образом, наиболее интересные для активного игрока отрасли находятся в состоянии осенней спячки. Настало время обновить другую важную составляющую наших компьютеров — жесткий диск.



Полки магазинов, где раньше компактно стояли «джевелы» с играми, заполнились представительными DVD-боксами с теми же картинками и описаниями, только в графе «системные требования» добавилась строчка «DVD-привод». Если еще в начале года средний шутер или стратегия занимали 1-2 CD или примерно 1.2-1.4 Гб, то сейчас даже средней руки аркада просит не менее

2-3 «гигов» свободного пространства на диске. Это нормально — от технического прогресса никуда не денешься, да и зачем: достаточно за \$20-30 приобрести простенький DVD-привод и наслаждаться быстрой установкой игр, качественными видеовставками и прочими радостями современных носителей информации. Сложнее обстоит дело с HDD: его не купишь за тысячу рублей, да и количество параметров не

исчисляется одной лишь скоростью чтения и маркой производителя.

Мы решили рассмотреть винчестеры объемом 160 Гб — оптимальный на наш взгляд размер. Вполне достаточно для полного пакета офисных, графических и прикладных программ, пары десятков игрушек, коллекции музыки на 6000-7000 песен и неплохой видеотеки.

HITACHI DESKSTAR 7K250

Технические характеристики:	
Параметр	Значение
Серия, модель	Deskstar 7K250, HDS722516VLSA80
Интерфейс	Serial ATA 150 (150 Мб/с)
Среднее время доступа	8.5 мс
Объем буфера	8 Мб
Уровень шума	30 дБ
Скорость вращения шпинделя	7200 об/мин
Макс. скорость передачи данных	61.4 Мб/с
Рабочая температура	48 °C
Цена	\$104

Плюсы	Минусы
Высокая производительность Доступность в продаже	Сильный шум



Много лет назад одним из ведущих производителей HDD была компания IBM. Ей принадлежат сотни патентов в этой области и множество установленных в свое время рекордов. Но относительно недавно японская Hitachi приобрела подразделение IBM по производству винчестеров и, что логично, продолжила их выпуск, но уже под своей мар-

кой. Последние серии, вышедшие перед этой исторической сделкой, отличались низким качеством: диски часто выходили из строя, перегревались и доставляли владельцу массу проблем. Перед Hitachi стояла нелегкая задача: не только окупить вложенные средства, но и вернуть доброе имя и былую славу этим винчестерам. Ведь, несмотря

на смену марки производителя, остались те же самые технологии, заводы, даже наименования моделей долгое время не менялись.

Нами как раз был протестирован винчестер из последней серии 7K250 (существует, правда, диск, маркированный как 7K400 и обладающий емкостью в 400 Гб, но в силу взрывной цены рассматривать его мы не будем).

Данная модель обладает самым маленьким средним временем доступа — то есть временем, необходимым для поиска информации в случайно заданной области диска — оно составляет 8.5 мс, когда остальные винчестеры могут похвастаться результатом лишь в 8.9 мс. Но за скорость надо платить тишиной. Даже в официальных характеристиках заявленный уровень шума — 30 дБ, что довольно много, и разница между этим показателем и, например, 25 дБ у Seagate — заметна на слух.

SAMSUNG SPINPOINT

Технические характеристики:	
Параметр	Значение
Серия, модель	SpinPoint P80, SP1614N
Интерфейс	Serial ATA 150 (150 Мб/с)
Среднее время доступа	8.9 мс
Объем буфера	8 Мб
Уровень шума	27 дБ
Скорость вращения шпинделя	7200 об/мин
Макс. скорость передачи данных	59.2 Мб/с
Рабочая температура	39 °C
Цена	\$101

Плюсы	Минусы
Низкая рабочая температура Невысокий уровень шума	Не самые лучшие скоростные показатели



Весной на одной из пресс-конференций компания Samsung заявила о своих серьезных планах по выходу на рынок HDD. Попутно она признала, что выпущенные ею несколько лет назад винчестеры действительно обладали не самым высоким уровнем надежности, но новые серии ни в коем случае не будут повторять предыдущий опыт компании. Трудно было поверить, что уже первые модели новых

дисков окажутся достаточно конкурентоспособными, но сегодня, по прошествии почти целого года, винчестеры Samsung заняли значительный процент рынка и заслужили признание как многих ИТ-изданий, так и отдельных пользователей.

Нам также понравилась эта модель: она обладает неплохими скоростными характеристиками, о чем свидетельствуют результаты

тестов, но при этом отнюдь не является самой шумной в работе: субъективно, она лишь чуть громче нашего чемпиона в этой области — Seagate Barracuda 7200.7. Также порадовала нас и низкая рабочая температура: в ходе исследования диска она редко повышалась выше 42 градусов Цельсия. Данный режим абсолютно безопасен для винчестера, что позволяет заочно прибавить лишний «плюсик» к такому параметру, как «надежность». Пообщавшись с диском всего лишь несколько дней, мы не можем оценить его работу в дальнейшем: выйти из строя может все, что угодно, любой винчестер от любого производителя. Но, тем не менее, факт остается фактом: чем ниже средняя рабочая температура, тем выше срок службы. Нельзя не отметить доступность этих винчестеров — даже в небольших магазинчиках представлена практически вся серия SpinPoint.

СЕРИЙНЫЙ ТЕСТ

MAXTOR DIAMONDMAX PLUS 9

Технические характеристики:	
Параметр	Значение
Серия, модель	DiamondMax Plus 9, 6Y160M0
Интерфейс	Serial ATA 150 (150 Мб/с)
Среднее время доступа	9.3 мс
Объем буфера	8 Мб
Уровень шума	27 дБ
Скорость вращения шпинделя	7200 об/мин
Макс. скорость передачи данных	55.2 Мб/с
Рабочая температура	51°C
Цена	\$100

Плюсы	Минусы
Стабильная скорость работы в любых условиях Небольшой уровень шума	Высокая рабочая температура Скромные скоростные показатели

Компания Maxtor — один из ветеранов рынка накопителей для настольных компьютеров. Она была создана в 1982 году, и до сих пор основной и практически единственной для нее сферой деятельности является производство накопителей для компьютерных систем. Среди выпущенных ею за все годы дисков были и рекордсмены по скорости работы и емкости, были неудачные и очень успешные модели. В 2001 году Maxtor приобрел другого крупного производителя накопителей — компанию Quantum Technology. Доля Maxtor на рынке значительно увеличилась, и ее инженеры, взяв на вооружение многие перспективные технологии приобретенной Quantum, создали не одну серию



достойных, качественных и относительно недорогих жестких дисков. За последние годы винчестеры Maxtor заслужили репутацию не самых быстрых, но очень надежных накопителей. Чтобы это утверждение не было голословным, достаточно пройти по компьютерным форумам — уверяем, негативных отзывов о продукции этой компании вы найдете намного меньше, чем негативных посланий в адрес винчестеров других фирм.

К нам на тестирование попал диск из последней серии DiamondMax Plus 9. Он практически не выделяется своими техническими характеристиками, разве что среднее время доступа у него великовато: 9.3 мс против 8.5-8.9 у конкурирующих моделей. В проведенных нами

тестах он явно не стремился попасть на лидирующие позиции, но стоит отметить, что диск всегда, сколько бы раз мы не запускали какой-либо бенчмарк, показывал практически один и тот же результат. Репутация подтверждается: это не самый скоростной винчестер, но работает он как швейцарские часы, что не может не говорить о качественной сборке и грамотно написанным Firmware (прошивка — встроенная во внутреннюю память диска программа, управляющая его аппаратными возможностями).

Не оказался DiamondMax Plus 9 и самым «холодным» — в рабочем режиме температура составила примерно 51 градус, что, конечно, не критично, но и восторга не вызывает. Впрочем, если вы хотите быть уверенным в стабильности работы своей системы на 99%, то купите дополнительный вентилятор на винчестер, что вполне может продлить его жизнь на лишние год-полтора.

SEAGATE BARRACUDA 7200.7

Технические характеристики:	
Параметр	Значение
Серия, модель	DiamondMax Plus 9, 6Y160M0
Интерфейс	Serial ATA 150 (150 Мб/с)
Среднее время доступа	9.3 мс
Объем буфера	8 Мб
Уровень шума	27 дБ
Скорость вращения шпинделя	7200 об/мин
Макс. скорость передачи данных	55.2 Мб/с
Рабочая температура	51°C
Цена	\$111

Плюсы	Минусы
Стабильная скорость работы в любых условиях Небольшой уровень шума	Высокая рабочая температура Скромные скоростные показатели

Наверное, «самым спокойным» игроком рынка жестких дисков является именно Seagate. Практически все производители за последние 2 года провели серьезную реструктуризацию, многие просто ушли из этого бизнеса или были куплены более успешной компанией. Seagate же просто выпустила одну за другой серии очень хороших дисков, стабильно наращивая плотность записи, объем и понемногу внедряя новые технологии. Видимо, это и принесло ей доверие как со стороны обычных пользователей, так и крупных OEM-заказчиков (компании по производству готовых ПК). Сегодня в продаже мож-



но встретить две серии дисков для настольных ПК: Barracuda 5400.1 и Barracuda 7200.7. Основное отличие между ними заключается в скорости вращения шпинделя.

Покупать сегодня диск на 5400 об/мин практически не имеет смысла. Модель с 7200 об/мин будет стоить всего на несколько долларов дороже, а прирост производительности даже при обычной работе в Windows заметен невооруженным глазом.

Каким словом можно наиболее точно охарактеризовать жесткий диск Seagate? Однозначно — тихий. Хотя по официальным харак-

теристикам рабочий уровень шума Barracuda 7200.7 всего на 3-5 дБ меньше, чем у других винчестеров в нашем обзоре, разница заметна и без каких-либо измерений. Причем, в ходе испытаний мы использовали стандартный корпус ASUS, оснащенный двумя мощными вентиляторами, ими же была снабжена материнская плата, видеокарта, процессор и блок питания. Одним словом, бесшумной эту систему не назовешь. Но, тем не менее, разница, как говорится, налицо.

Не разочаровали нас и результаты тестов: «рыбка» стабильно занимала второе место, уступая в основном лишь Hitachi. Нам очень понравился этот диск: он сочетает в себе все самое необходимое для большинства пользователей, при этом не может «похвастаться» ни заоблачной ценой, ни негативными отзывами покупателей.

ЖЕСТКИХ ДИСКОВ

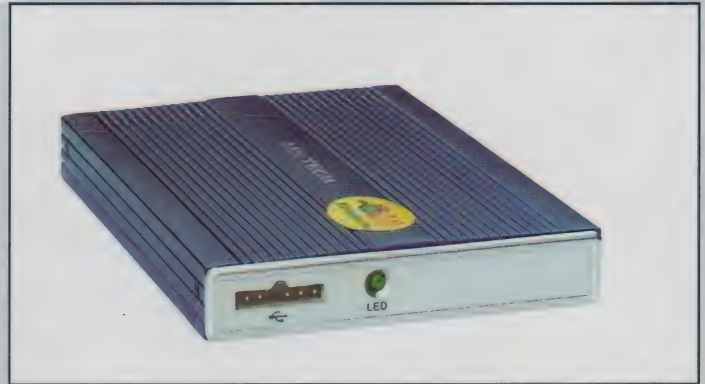
ВЫВОДЫ

В завершение хотелось бы дать несколько рекомендаций по покупке жесткого диска вообще, не беря в расчет только вышеуказанные модели. Во-первых, мы настоятельно не рекомендуем покупать б/у винчестер с рук, на рынке или где-то еще. Диск — вещь очень нежная, и при ударе он может настолько неудачно повредиться, что количество бэд-секторов (грубо говоря, «мертвых» участков) будет со временем разрастаться, и в один прекрасный день вы лишитесь всей своей информации. Доплата в \$20-30 вполне стоит спокойной работы. Во-вторых, обратите внимание, что обычно самой дорогой является модель с максимальной в серии емкостью. И разница между 160 Гб диском и 200 Гб несравнимо меньше, чем между 200 Гб и 250 Гб. Зачастую выгоднее даже купить два средних винчестера, чем один большой.



Если вы не уверены в хорошей вентиляции системного блока — купите вентилятор для жесткого диска. Стоить он будет всего \$3-4, но продлит жизнь накопителя на немалый срок.

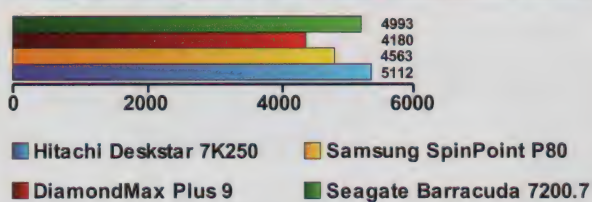
Из других полезных аксессуаров также стоит отметить корпус для использования винчестера в качестве переносного устройства хранения данных.



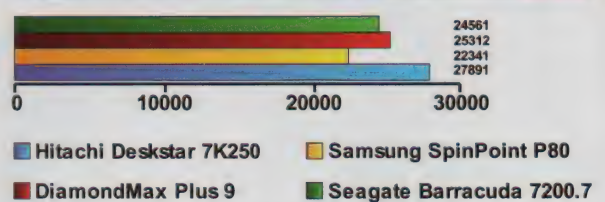
Стоит такой «кожух» примерно \$50-60. Суть его работы проста: вы кладете диск внутрь, а подключение к компьютеру осуществляется через интерфейс USB или FireWire. Достаточно подключить всего один проводок. В таком корпусе диск будет надежно защищен от воздействий внешней среды и им будет несравненно удобнее пользоваться при частом подключении к разным компьютерам.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ:

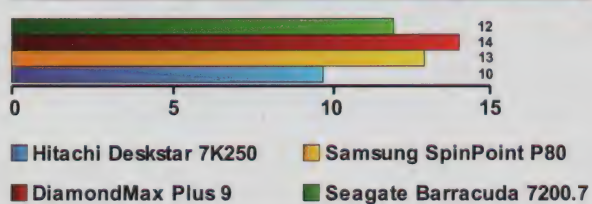
PCMark 2004 - HDD Benchmark (баллы)



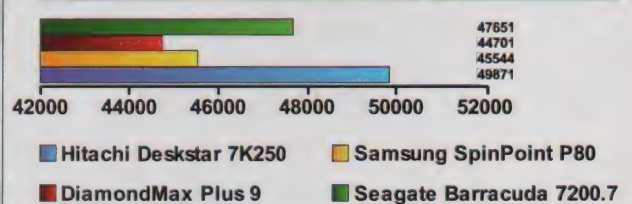
HDD-TACH - средняя скорость записи (Мбайт/с)



HDD-TACH - измеренное среднее время доступа (мс)



HDD-TACH - средняя скорость чтения (Мбайт/с)



Logitech MX 1000

Laser Cordless Mouse



На заметку

Тип сенсора: лазерный
Разрешение: 800 CPI, 5.8 Mp/s
Интерфейс: USB 1.1, PS/2
Радиус действия: 1 м
Аккумулятор: встроенный Li-ion
1700 мА*ч
Вес: 171 г
Стоимость: \$80

ВЕРДИКТ

Переход на лазерные технологии позволил увеличить точность и чувствительность современных манипуляторов, и MX 1000 — лучшее тому подтверждение.

ОЦЕНКА:



Компания Logitech известна российскому покупателю и геймеру серией великолепных манипуляторов MX. Здесь вам и высокочувствительный оптический датчик Logitech MX, и масса дизайнерских изысков, и несметное количество интерфейсов передачи данных. Между тем, в Logitech осознали, что общественность требует перемен.

Инженеры компании принялись за дело и задумали небывалое — заменить оптическую систему Logitech MX на лазерную. За счет короткой длины волны луча лазера подобное решение обеспечивает двадцатикратное (!) увеличение чувствительности сенсора, а также позволяет перемещаться по полированным и однородным поверхностям. Революционная технология получила воплощение в очередной новинке от Logitech — экстравагантном манипуляторе MX 1000. Возможно, некоторых расстроит отсутствие традиционного провода — обмен информацией с компьютером осуществляется при помощи радиointерфейса с частотой 27 МГц. Именно поэтому подавляющее большинство любителей острых компьютерных развлечений склоняются к выбору проводных моделей. Тем не менее, по словам производителя, MX 1000 использует новомодную технологию беспроводной связи Fast RF, благодаря которой пропускная способность беспроводного интерфейса увеличивается практически в 5 раз! Что же касается разрешения сенсора мышки, то здесь все по-прежнему — как и во времена MX700, манипулятор делает 800 замеров на дюйм. Да и зачем нам больше? Судите сами, разрешение сенсора даст о себе знать только при очень высоком разрешении экрана, в то время как высокую точность перемещений обеспечивает сконцентрированный луч лазера. В комплект поставки манипулятора вошли док-станция с интерфейсом USB, переходник для PS/2, адаптер переменного тока, компакт-диск с драйверами и программным обеспечением, а также традиционное руководство пользователя.



Взяв мышь в руку, ощущаешь всю прелесть необычного дизайна и сглаженных форм. Эргономика новинки изумляет — несмотря на свои размеры, манипулятор удобно сидит в ладони рядового «правши». Кроме того, частичку пользовательского счастья и поистине детской радости способны принести навигационные клавиши Cruise Control. Упомянутое ноу-хау поможет сориентироваться среди множества запущенных приложений и переключиться на нужное за считанные секунды. С другой стороны — если описанная функция пришлась не по душе, назначение дополнительных кнопок можно изменить при помощи фирменной утилиты SetPoint. Необычна и подошва устройства — именно здесь расположены кнопки питания и переключения радиоканала, а также смещенный сенсор лазера. Отдельных слов заслуживает система питания MX 1000. Дело в том, что манипулятор оборудован встроенным литий-ионным аккумулятором емкостью 1700 мА*ч! Обратим внимание наших читателей на внешний индикатор заряда батарей. Признаться, созерцать уровень заряда на поверхности мышки — воистину непередаваемое удовольствие.

Мы подвергли MX 1000 испытаниям в Doom 3 и графическом пакете Adobe Photoshop. Субъективное мнение таково — манипулятор идеально передает движения руки в современных игровых приложениях и радиointерфейс тому не помеха! Проверка в Photoshop подтвердила сказанное, двухчасовая работа с программой прошла без сучка и задоринки. Кроме того, мы осмелились проверить частоту опроса при помощи Mouse Rate Checker. Результат превзошел все наши ожидания — подопытный продемонстрировал заявленные 125 Гц. Bravo!

WD Dual-option Media Center



На заметку

Модель: WDXF2500JB

Емкость: 250 Гб

Интерфейс: USB 2.0, FireWire (IEEE1394a)

Прочее: USB-hub, 8-in-1 card reader

Стоимость: \$350

Western Digital Dual-option Media Center — один из самых продвинутых и многофункциональных внешних жестких дисков. Если вам действительно необходимы все заложенные в него возможности, то вы никогда не пожалеете о потраченных деньгах.



WD Dual-option Media Center

Много лет тому назад, когда XT-совместимые компьютеры были до безобразия велики, а 5.25" диски считались единственным съемным носителем информации, рядовой винчестер измерялся несколькими десятками мегабайт. Прошли годы, появились настольные, карманные и планшетные компьютеры, жесткие диски выросли до 300 Гб, а на смену гибким «флоппи» пришли миниатюрные USB-брелоки да перезаписываемые DVD. Более того, пылкий человеческий ум изобрел высокоскоростные интерфейсы передачи данных USB 2.0 и IEEE1394a, посредством которых в наши нелегкие времена подключаются внешние накопители информации. Сегодня мы тестируем внешний накопитель, точнее говоря, 250-гигабайтный винчестер с интригующим названием Dual-option Media Center от компании Western Digital. Большинство из нас привыкло, что жесткий диск находится внутри корпуса компьютера. Между тем, возможно и обратное — винчестер помещается в так называемый HDD-Box со встроенным SATA-контроллером, подключается к USB и работает по образу и подобию встроенного собрата. Такова и конструкция героя сегодняшнего тестирования, ибо под внушительным слоем серебристого пластика скрывается обыкновенный 250-гигабайтный диск с SATA-интерфейсом — WD2500JD. Само собой, через пару лет обладатель внешнего винчестера задумается об увеличении объема носителя и, не мудрствуя лукаво, установит в недра Dual-option Media Center 400-гигабайтный диск.

В комплекте с устройством обнаружили: краткое руководство пользователя, адаптер питания от сети переменного тока, соединительные кабели USB и FireWire (IEEE1394a), а также компакт-диск с программным обеспечением для архивации данных. На первый взгляд корпус накопителя кажется весьма громоздким — заявленные размеры составляют 218x154x44,2 мм. Важно заметить, что винчестер может находиться как в горизонтальном, так и в вертикальном положении. Лицевая панель устройства содержит три светящиеся кнопки для автоматической и ручной архивации данных, а также выключения питания диска; здесь же расположен USB-порт для подключения внешней периферии. Чуть выше — универсальный 8-in-1 кард-ридер, возможностей которого с лихвой хватает для работы с флэш-картами формата CompactFlash, IBM Microdrive, SmartMedia, Memory Stick, Memory Stick PRO, MultiMedia Card и SD Card. Верхняя часть Dual-option Media Center закрыта вентиляционной пластиковой решеткой. На тыльной стороне накопителя находятся два интерфейса стандарта IEEE1394a, пара USB-портов и разъем питания.

На прилагаемом компакт-диске обнаружилась крайне полезная утилита Dantz Retrospect Express, предназначенная для создания образа системного диска и сохранения важной информации в недрах внешнего накопителя. Отдельного слова заслуживают кнопки автоматического и ручного режимов копирования на лицевой панели накопителя, при помощи которых пользователь может управлять работой Dantz Retrospect Express.

Оценка быстродействия подопытного проводилась посредством тестового пакета WinBench 99 2.0. Накопитель подвергался долгой и тщательной проверке в целой серии заготовленных тестов, подробными результатами которых мы решили уважаемых читателей не загружать. Отметим лишь, что Dual-option Media Center показал весьма достойную производительность. Стоит ли упоминать о небывалой функциональности? Судите сами, гибридный жесткий диск с полноценным кард-ридером 8-in-1 встречается не так уж и часто.



ASUS P5AD2-E Premium

▲ ASUS P5AD2-E Premium

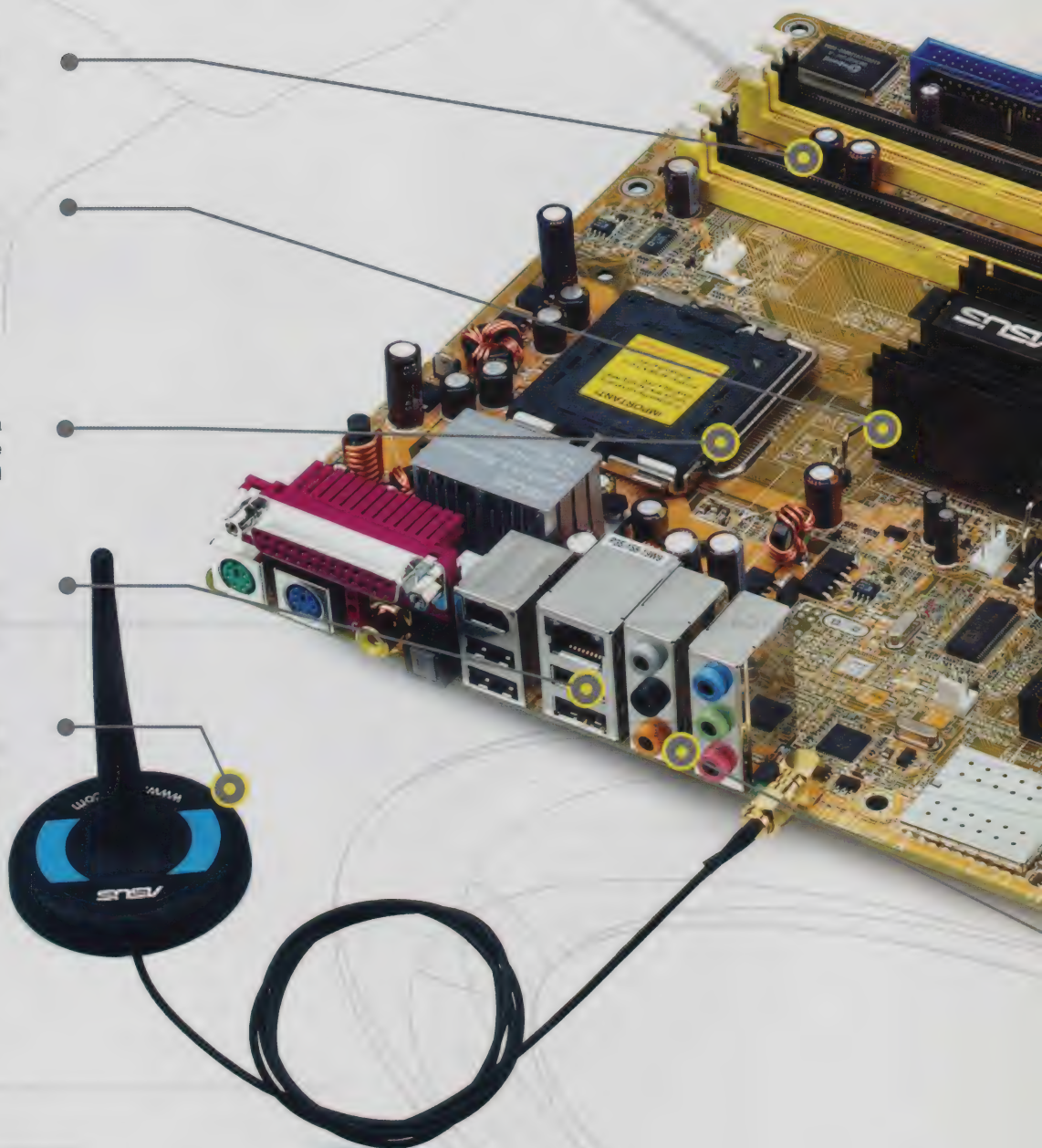
Четыре разъема DIMM с поддержкой памяти DDR 2 533/711, обеспечива-
ют передачу данных на скорости ги-
габайт в секунду

Набор системной логики i925XE с
поддержкой 1066 МГц системной ши-
ны заставит все компоненты вашего
компьютера работать на пределе
своих возможностей

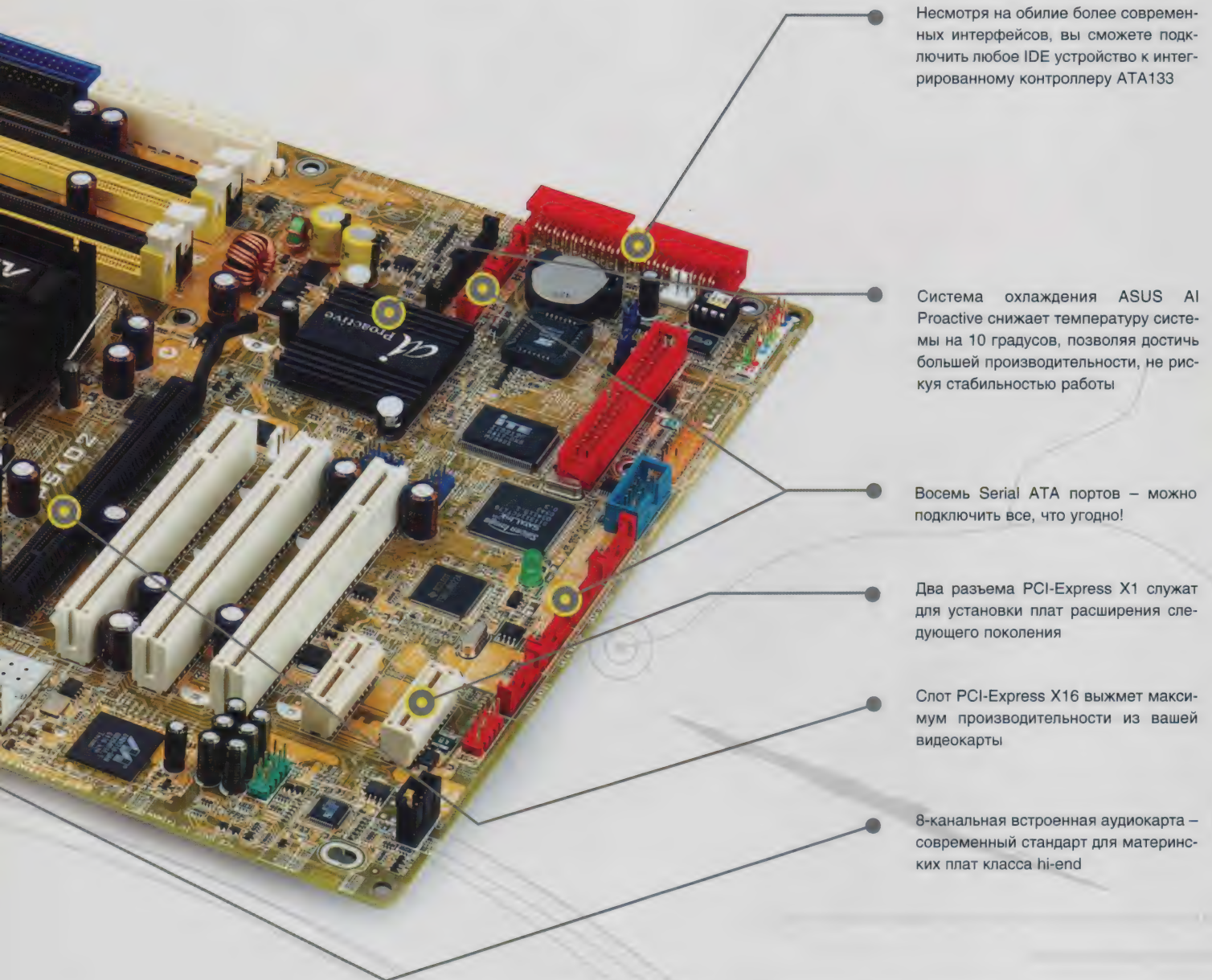
Процессорный разъем формата
LGA775 поддерживает все
современные чипы Intel

Два интегрированных гигабитных
LAN-адаптера помогут в создании
сверхзвуковой домашней сети

Достаточно подключить идущую в
комплекте антенну, и ваш компьютер
готов к работе в беспроводной сети
стандарта i802.11b/g со скоростью
передачи данных до 54 Мбит/с



Когда процессор – не главное



Несмотря на обилие более современных интерфейсов, вы сможете подключить любое IDE устройство к интегрированному контроллеру ATA133

Система охлаждения ASUS AI Proactive снижает температуру системы на 10 градусов, позволяя достичь большей производительности, не рискуя стабильностью работы

Восемь Serial ATA портов – можно подключить все, что угодно!

Два разъема PCI-Express X1 служат для установки плат расширения следующего поколения

Слот PCI-Express X16 выжмет максимум производительности из вашей видеокарты

8-канальная встроенная аудиокarta – современный стандарт для материнских плат класса hi-end



ЕННЫМ
ОЖАРНО
НИЕ
Ю.Н.



ПРИ КТОРЕ 2-Х ИГРОКОВ!

ПОСЛЕДНИЙ СТОИТИ НА
ОБЕД-БЕД И КРАСНОМ
И СИНИ МАШИН
ЗАТЕМ ВНЕШИРАТЕ БОЛ
ИГРЕ И НАКОНЕЦ
НАЧЕВНО "START"

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН & XS MAGAZINE ПРЕДСТАВЛЯЮТ РУБРИКУ

РЕСТАВРАЦИЯ СОВЕТСКИЕ ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ



Они ушли из нашей жизни незаметно, под грохот железного занавеса, под шум грузовиков с гуманитарной помощью, под завывание ветра перемен, сметавшего остатки старого режима с подмостков истории.

ФОТО: ВИКТОР ГОРБАЧЕВ

РЕСТАВРАЦИЯ



**Очнувшись от уга-
ра технических
революций, на-
плыва консолей
нового поколения,
мы вдруг четко
осознали, что кро-
ме доброй памяти
от автоматов
СССР ничего не
осталось. Где вы
скрываетесь,
стальные «маши-
ны счастья» эпохи
социализма?**



Малоизвестный факт: советские игровые автоматы появились только после того, как было принято решение продлить автономность походов атомных подводок, — экипажу нужно как-то проводить досуг. Это и предопределило направление игровой промышленности СССР. Как тот трактор из анекдота, что обстрелял американскую эскадру, игровые автоматы обсуживали интересы ВПК. Были его побочным и неожиданным потомством. На гражданке они прививали необходимые качества строителю социализма — меткость, неприхотливость, решительность при спуске курка. Надолго прильнув к перископу «Морского боя», пионер мог заработать след от резиновой маски. Условия, приближенные к боевым. О да, это были строгие воспитатели.

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ ВАРВАРОВ

Тем не менее, трепетное отношение к роботам холодной войны сохранилось. Ностальгия, теплые воспоминания детства (а какое бы оно не было, оно у нас одно) и уже чисто спортивный интерес отправили нас на поиски стальных гигантов из прошлого. Кстати, средний вес одной такой машинки составляет около 150 кг. Бывало доходило и до двухсот — оборонка ничего не жалела. Металлические конструкции весом в несколько центнеров и

размером с милицейскую будку — они ведь не могут так запросто исчезнуть?

Небрежное отношение к советскому прошлому в начале 90-х, а то и просто отторжение всего советского сыграли свою драматичную роль. Пришествие западных игровых автоматов — менее габаритных и куда более привлекательных (по первости) решило судьбу советских аналогов. Но и оккупанты надолго не задержались. Отправив советские агрегаты на свалку, сами стали жертвой новых машин — «одноруких бандитов», завоевавших пространство игровых автоматов практически повсеместно. В залах, где в былые времена упражнялись в стрельбе по «условному противнику» теперь слышен редкий звон монет, грязная ругань, а иногда и протяжный вздох одинокого посетителя, еще ребенком полюбившего тусклый и манящий свет индикаторов «Морского боя» — пробуждающих тягу к приключениям, трудностям, опасности... А теперь одинокий посетитель вынужден коротать деньки, отдавая последние гроши пластиковому вымогателю.

ОСТРОВ РЖАВОГО ГЕНЕРАЛА

Поиски увенчались успехом. Убежище автоматов оказалось в пределах досягаемости. Примерно шестьдесят километров от Москвы

МИФЫ И ЛЕГЕНДЫ

«Морской бой»

Необходимо повернуть перископ в крайнее положение и стрелять в тот момент, когда между кораблем и берегом примерно полсантиметра. Есть свидетели, которые клянутся и божатся, что видели двойную призовую игру, заработанную таким методом.

Автомат «Снайпер»

За один выстрел при резком повороте ружья можно было «перечеркнуть» несколько целей. Администрация залов пыталась бороться с этим явлением, вешая запрещающие таблички.

Пьезозажигалка

Ультимативная уловка, позволявшая играть бесплатно. Нужно разобрать пьезозажигалку и приложить к монетосборщику проволоку с которой разряд идет на клапан с газом. Второй провод пьезы — на корпус, будет простейшая электрическая цепь. Говорят, работало.





Краи

Музей краеведения
г. Красноярск
ул. Советская, 10
Тел. 2-11-11





РЕСТАВРАЦИЯ

в сторону Нижнего Новгорода. Больше вы от меня ничего не узнаете. Неблагодарные люди не сумели сохранить эту частичку эпохи, не создали музея, отказались от них. И только забота администрации парка, да золотые руки местного электронщика сберегли аппараты для следующих поколений. Мы не откроем путь к тайной комнате. Не просите.

Свой последний приют здесь нашли самые популярные машины прошлого века. Чьи названия навечно сохранились в наших сердцах: краснознаменный «Морской бой», орденоносный «Снайпер», передовая «Магистраль»... Одним словом, ветераны. С каждым связана своя история, трогательная, родом из детства.

КОНЫ-ОГОНЬ

Щелчок рубильника — старички ожили. В зал ворвался волнующий привкус ностальгии. Чувство времени здесь отсутствовало, как в той каморке Эйприл из The Longest Journey — потаенное местечко между мирами. О том, что на дворе 21 век напоминало всего две вещи: жетоны вместо 15 копеек и леденящая душу история о коньке-горбунке. Здесь необходимо сделать небольшое отступление.

Вторую строчку советских игровых хит-парадов (если бы таковые были) упорно занимал «Конек-горбунок», после «Морского боя», естественно. Смелая и ультрасовременная разработка того времени —

первая полноценная видеоигра: 32 цвета из 256-цветной палитры, разрешение 256x256 пикселей! Представьте ликование нашей экспедиции, когда в ряду машин был найден легендарный «Конек». И не один — в паре! А теперь представьте наши физиономии, когда владельцы зала, не без гордости, открыли нам страшную правду: морально устаревшие «коньки» перепрограммированы! Корпус, надписи, значок госстандарта — рога и копытца, оставшиеся от «Конька». Отныне в его теле поселился бесноватый червяк Джим. В его близнеце — мутанты-черепашки. Рукописи горят, программы стираются. Есть опасения, что «Конек» утерян для человечества навсегда.

DEUS EX MACHINA

Видеоигры не являлись основной частью советского игрового комплекса, внушительную его часть представляли механические автоматы. Этих перепрограммировать невозможно — только сдать в утиль. Отчасти это и спасло некоторые экземпляры. Стоят, разбросанные по территории бывшего СССР, игровые аппараты, от которых отворачивались и дети, и взрослые. Предлагаемый фотоматериал — попытка разглядеть душу вещей. Увидеть за стальным корпусом доброе начало, оживить воспоминания, когда вокруг угловатых машин кружились дети и было всем счастье. Прощайте, железные идолы минувших лет, мы не забудем вас!

Советские игровые автоматы. Неповоротливые, безнадежно устаревшие, всеми забытые. За ненадобностью выброшенные на улицу, как кукла наследника Тутти. Мы позволили себе непростительную расточительность. Многие машины безвозвратно утеряны. И кто виноват? Мы!



ВЕХИ

В 1971 году в Москве прошла первая всемирная выставка аттракционов. Именно тогда в СССР впервые увидели игровые автоматы.

В 1975 году была выпущена первая экспериментальная партия игровых автоматов «Меткий стрелок». Они имели такой успех, что стали неотъемлемой частью сферы услуг и отдыха на территории всего СССР и дружественных стран.

В Виннице, в 80-х годах, процветал один из гигантов советской электронной промышленности — производственное объединение «Терминал» со своей научно-исследовательской базой. На его счету несколько популярных игровых автоматов того времени («Городки», «Конек-горбунок», «Истребитель», «Автогонки»).

Факт тайной страсти Горбачева: он любил играть на игровых автоматах!

Возбуди вулкан удачи

Недавно, возвращаясь домой, встретил старинного школьного приятеля. Мы никогда не были особо близки, но ведь любопытно узнать «кто кем стал теперь». По пиву, разговорились, дошло до «профессиональной деятельности»... «О! Игры — тема! В автоматах выигрываешь, да?! Ну мы с Коляном... ну ты ведь помнишь Коляна?... в пятницу, стабильно, в «Вулкан»... А че, вот в прошлую пятницу я треху поднял, ваще нормально погуляли! А один мужик...»



Андрей Белкин
Продюсер и гейм-дизайнер,
«Акелла»

Вы и сами ведь слышали все эти истории, правда? Про то, как «зашел с десяткой, ушел с пятихаткой» и т.п. Мне стало немного грустно. Конечно, я разъяснил моему приятелю, что имел в виду игры компьютерные, что они мало отношения имеют к игровым автоматам типа «возбуди вулкан удачи» и вообще не надо «путать божий дар с яичницей»... а вот потом задумался: а так ли они «не имеют никакого отношения»? И вот тут мне стало как-то совсем не по себе.

Ведь на самом деле, что есть игра? «Яндекс» вот выдал следующее: «Игра — деятельность, направленная на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, снятия напряжения, а также на развитие определенных навыков и умений». Довольно емко. Компьютерная или нет — это уже другой вопрос. «Механических» автоматов типа «однорукий бандит» я уже тоже давно не видел. И «графика» там модная (даже трехмерная), и «анимация», и кнопок много, «потребность» удовлетворяет, кого-то, наверное, даже «расслабляет» и чему-то обучает... То есть, автомат — это, в общем-то, вполне полноценная компьютерная игра.

Я копнул глубже. Мне просто любопытно стало, где же проходит «граница зла». То есть, я никогда не сомневался, что «игорные клубы», плодящиеся в последние годы как грибы после дождя, — явление массовое. Просто никогда не задумывался об этом в цифрах. Ну, автоматы и автоматы, «умных» всег-

да хватало. Каково же было мое удивление, когда я узнал, сколько реально таких «умников» в нашей стране.

Так, один авторитетный в вопросах статистики сайт приводит следующие данные: в Москве в начале 2004 года насчитывалось не менее 30 тысяч игровых автоматов, которыми ежедневно пользуется до 500 тысяч граждан! Согласно этой же статистике, 14% граждан нашей необъятной хотя бы раз попытались удачи у игрового автомата, а минимум 10% игроков попадают под категорию паталогических игроков. Для них в медицине придуман ласковый термин «лудоман» (от homo ludens — человек играющий). Эти 10%, или, грубо говоря, 2-2,5 млн. человек приносят до 40% дохода владельцам игровых автоматов. Несколько нехитрых вычислений и вот она, страшная правда жизни: объем рынка «вулканов удачи» и прочих «джекпотов» в несколько раз превосходит рынок отечественной гейм-индустрии. И кто тут после этого играет в игры?

Почему среди всех прочих радостей жизни миллионы людей ежедневно выбирают прокуренные, заплеваные, светящиеся новогодней елкой «игорные клубы»? Как вообще можно считать игрой то, во что научиться играть по сути и нельзя? Или можно?

В поиске ответов на эти вопросы я

отправился в одно из ближайших к офису «игорных заведений». Посетителей было немного (понедельник все-таки, полвторого дня). Я выбрал автомат с карточной игрой вроде «Блэк Джек», попросил охранника «посвятить» меня в таинство обращения с аппаратом и, зарядив «сотку», приступил к игре. Процесс оказался туп до безобразия: мне надо было перебить карту автомата, открыв (угадав) более высокую из пяти закрытых. Ставку я задавал сам. Здесь нечему учиться, нельзя стать мастером этой игры, а значит и игрой в полной мере это не является. Ура! Статус кво восстановлено!

Процесс продолжался с переменным успехом почти полчаса (больших ставок я не делал). В какой-то момент я был даже в плюсе, но после нескольких неудачных «заходов» быстро промотал остаток. Оглянувшись, я обнаружил стоящего рядом пожилого «гостя столицы». «Ты далш играт будешь?», — спросил меня почтенный. Я освободил автомат. Почтенный «покармлил» машину двумя 500 рублевыми купюрами, и... в первом же раунде удвоил капитал. Потом снял деньги, и... снова зашел, но уже с одной пятисоткой. И снова удача — опять выигреш. Я стоял еще какое-то время и пытался найти логику в действиях господина. Логику я найти не смог, но от восстановленного статус кво и душевного спокойствия не осталось и следа. Так может все-таки можно «научиться играть в Это»?

Свои душевные метания я адресовал в письме старому другу в Чехии. «Конечно, это тоже игры, просто с х***ым дизайном. Геймплей бедноват», — был ответ моего кореша. Ни чего себе «иксовый дизайн!» Такой популярности и устойчивости спроса позавидовал бы любой GTA. «Ну так ведь зато азартно!», — парировал дружба, — «Потому это азартные игры».

Но, простите, разве в Counter-Strike мало азарта? А в Soul Calibur? Нет, тут что-то явно не так. Азарт в какой-то мере есть в основе любой

игры. Это как мука для хлеба, без нее ничего не получится. Но почему же тогда большинство «геймеров» никогда не пойдут играть в «игорный клуб» у метро? А лудоман, в свою очередь, ни за какие ковришки не переседет с рулетки за джойстик PS2? Стал бы Soul Calibur еще более «азартной» игрой, если бы за победу из автомата сыпались бы жетоны? Где же эта тонкая грань, делающая Soul Calibur — игрой, а Блэк Джек — хм... чем-то другим?

Я понял, в чем подвох, когда читал одну из переводных статей по дизайну. Неожиданно все стало на свои места. И дело тут вовсе не в азарте. Умная статья гласила: игра — форма свободного самовыражения человека, не связанная с достижением утилитарной цели, доставляющая радость сама по себе. Вот оно: «радость сама по себе!» Лудоман ищет в игре результат — выигреш. Геймер — процесс. Видеоигры — деятельность, не имеющая ничего общего с зарабатыванием денег (даже, я бы сказал, стоящая в противофазе этой человеческой деятельности). Азартная игра — просто еще один способ заработать (или потерять) деньги. В «Блэк Джек» никто не будет играть, если нельзя хоть что-то, теоретически, выиграть (там просто не во что играть), а Soul Calibur перестанет быть тем светлым, безудержным «отрывом», если в нем вдруг появится «коммерческая составляющая». Видеоигры, в массе своей, вызывают к светлым идеалам, дают возможность помечтать, подумать о «прекрасном». Азартные же бросают нас прямо на краеугольный камень человеческого бытия — к железным стопам презренного металла.

Напоследок еще немного процитирую моего чешского друга. У них там, в Чехии, игорные клубы типа «возбуди вулкан удачи» называются звонким любому русскому уху словом «Herna», как нельзя точно отражающее суть процесса — херить деньги, время, жизнь... В общем, играйте больше, господа! В настоящие игры...

Counter-Strike chacает от запора

Такое устройство как телефон имеет слишком много недостатков, чтобы рассматривать его как средство связи. Поэтому, считаю, что данное изобретение не имеет никакой ценности.

(Из обсуждений в компании Western Union, 1876 г.)

Пару лет назад вагоны питерского метрополитена были доверху заклеены рекламой стирального порошка «Барф». Невзрачный агитационный листок умело коверкал лозунг чипсов «Принглз», превращая его, скорее, в инструмент для исправления дисфункций речи, а не в призыв приобрести это чудо хитпрома. Плакат ненавязчиво сверкал гениальным «Купив «Барф» раз, покупаю и сейчас», предлагая ощутить всю мощь креативной мысли рекламного отдела (попробуйте произнести первую половину фразы без того, чтобы не спомать язык и не заплевать соседей). Не справившись с проблемами речи у населения, несчастный порошок пропал с прилавков раньше, чем половина пассажиров метро смогла прочесть бесподобный слоган. Оригиналам, проникшимся превосходством мощного средства, пришлось срочно переползти на продукцию конкурентов.

И вот недавно, натолкнувшись на рекламный ролик, в очередной раз обещавший решение всех проблем (в том числе и вопрос выбора), я задумался: почему ничего подобного нам не сулят электронные развлечения? Судите сами: игры — такой же товар, как кетчуп, автомобили, антицеллюлитные шорты или подгузники Libero. Так почему же с экрана телевизора нам предлагают исключительно примитивные способы собственной популяризации вроде употребления алкоголя и использования антиперспирантов различной паршивости? Если Old Spice способен сделать из меня мужчину, а пакетик «Липтона» — заменить поездку по Востоку, то неужели наша пусть плохонькая, но своя виртуальная реальность способна на большее? Вряд ли. Просто рекламодатели что-то упустили. Или недоросли. Это уж как вам захочется.

МОЗГИ НА БУДУЩЕЕ

В будущем компьютеры будут весить не более чем 1.5 тонны.

(Журнал Popular Mechanics, 1949 г.)

К примеру, чем плох лозунг «DOOM 3 — подумай о своем будущем заранее»? Или, скажем, «Singles избавит тебя от проблем с прыщами и женщинами». По своей сути они имеют такое же право на существование, как и призывы употреблять ведрами кофе или до полного слипания сосать леденцы в надежде на повышенный спрос в глазах противоположного пола и потенцию, как у Буратино. Более того, у игр есть гораздо больше оснований на смелые обещания — часть из них даже может оказаться правдой.

Возьмем, к примеру, тот же алкоголь и сравним его, скажем, с The Sims (знающие люди подтвердят, что и от того, и от другого оторваться крайне сложно). Что даст вам чрезмерное употребление пива? Ничего, кроме головной боли, вялых мышц живота, отвратительного внешнего вида и постоянного желания залить собственное плохое самочувствие очередной порцией зелья. При наиболее удачном стечении обстоятельств и собственной целеустремленности вы приобретете явную схожесть с хомяком и очаровательный красный цвет лица. Те же, кто большую часть жизни проводит в Pleasantville, обзаведутся начальными навыками совместной жизни и умением решать бытовые проблемы (не писать под себя, вовремя заказывать пиццу, приставать к гувернанткам с недвусмысленными предложениями и чинить в ванной душ).

Или, допустим, вам по дороге попадется пожилой красноармеец, только что сошедший со страниц «Занимательной математики» Я. И. Перельмана, который на простой вопрос «скокавремя?» ответит многосложным уравнением. Выпитая бутылка не добавит сообразительности и только разогреет ненависть к ветерану. Чего не скажешь о вас, потративших месяцы на освоение

Simlish и всех премудростей общения. Не дайте уйти старику! Заставьте его часами разговаривать на светские темы, а когда параметр Relationship будет на максимуме, задайте свой вопрос еще раз.

И таких примеров — масса. Так или иначе, любая игра, за исключением откровенно придурковатых проектов, способна обучить нерадивого покупателя основным способам выживания в эпоху прогресса. По некоторым же прогнозам, через пару сотен лет мы и вовсе разучимся думать и принимать самостоятельные решения, а количество идиотов, не отличающих происходящее на экране от реалий, будет колебаться в районе 100%. Так какой смысл сейчас закрывать на это глаза и рекламировать опостылевшие прокладки и «Фанту»? Кто за вас будет, простите за грубость, думать в XXIII веке — «Always» с «Кока-колой» на пару? Не думаю.

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ ИЛИ «УКУСИ ВОСКОВОГО ГОЛОВАСТИКА»*

Все, что могло быть изобретено, уже изобрели.

(Чарльз Дуэлл, уполномоченный Бюро Патентов США, 1899 г.)

Иными словами, пора одуматься, товарищи, и озаботиться человеческим промоушеном того, что через пару поколений заменит все учебники и университеты вместе взятые. При этом, между прочим, не понадобится в сотый раз изобретать велосипед — хватит и векового архива рекламных идей. Почему бы, например, для дурацких сборников игр-за-чаем Hoyle Board Games, не использовать превосходную кампанию куриных окорочков Chick-fil-A и не переделать «Eat Mor Chikin» (Ешьте большы курец) в «Play Mor Chekers» (Играйте большы в шашке). Или тоже неплохо: «The Sims: Я пью свой утренний сок и писаю».

Последняя, правда, в рекламе нуждается не больше, чем та же «Кола» или канцерогенный «Макдо-

Дмитрий Чернов Ведущий нонконформист

налдс», а первой не грозит повысить продажи даже с купоном на бесплатный полет на Луну в коробке. Зато оцените, каков социальный импульс! Тут вам и призыв к развитию интеллекта, и краткая памятка для тех, кто путает последовательность утренних экзерсисов. От таких посланий обществу куда больше пользы, чем от сомнительных предложений стать «круче» с помощью вонючего дезодоранта «Топор». Да и проблем с локализацией никаких — хуже знаменитого «Ich bin ein Berliner!»** Джона Кеннеди все равно не придумать.

Вот только дождемся мы признания игр в качестве генератора сухости и комфорта не так скоро. Это у Electronic Arts продажи, а у народа — один майонез с бульонными кубиками на уме. Без предварительной обработки населения тут не обойтись. В противном случае, большинство так и будет думать, что игры — для младенцев, а чрезмерная жестокость с экрана может отразиться на численности школьников, и демографический (интеллектуальный?) кризис станет неизбежен.

Впрочем, как утверждают умные люди, чтобы идея работала, она должна иметь здравый смысл. И, по всей видимости, сегодняшние руководители рекламных отделов считают промоушен электронных развлечений с социальной привязкой идеей не просто глупой, а граничащей с маразмом. И не надо кивать в сторону единичных примеров — мы с вами сейчас о вещах массовых говорим. Посему, пока в перерывах между передачами мне не будут внушать, что употребление Far Cry [вставить нужное число] большими дозами влияет на потенцию наилучшим образом, буду считать это направление рекламы мертвым. Уж извините.

* Приблизительно с таким переводом Coca-Cola вышла на рынок Китая.

** Я — бублик с вареньем! (нем., нижне-немецкий диалект)



ИГРАЕМ С ЧИТАТЕЛЯМИ!



FAIR PLAY

Идеология рубрики проста, как апельсин: здесь мы раздаем призы. Вопреки сложившейся в других журналах традиции, мы стараемся подобрать для вас уникальные вещицы, памятные, не слишком доступные и никак не будничные.

Победитель
получает футболку
в подарок
+ вселенскую славу
самого преданного
болельщика
Dreamcast.
Его имя украсит
рубрику в одном
из следующих
номеров.

DREAMCAST, ТЫ МОЖЕШЬ БОЛЬШЕ!

Очень часто мы сравниваем наш коллектив с футбольной командой. Мол, есть у нас несколько форвардов, есть плеймейкер, а есть врач команды, который перманентно всех «лечит». Идея нашла продолжение в рубрике FAIR PLAY.

Как известно, в России существует огромная армия поклонников Dreamcast. Рок-н-ролл мертв, а они — еще нет. Мы полностью одобряем преданность фанатов и даже нашли для них игровую форму! Она станет вашей при небольшом условии.

Пришлите ответы на вопросы не позднее 15 января 2005 года на электронный адрес: konkurs@solitary.ru

1. В форме с логотипом Dreamcast они выступали несколько сезонов назад. Они играют в одной из сильнейших европейских футбольных премьер-лиг. Что это за команда?
2. Опишите ваше самое сильное эмоциональное переживание, связанное с приставкой Dreamcast.

ВЕЧЕРИНКА СО ЗВЕЗДАМИ

12 ЗВЕЗДНЫХ ИГР НА ОДНОМ ДИСКЕ

SONIC THE HEDGEHOG
Собирай кольца на сверхзвуковой скорости.

Virtua Fighter
Дерись, и докажи что ты прав!

Nights
Найди таинственный замок и раскрой его секреты.

SEGA SUPERSTARS
PlayStation 2

SUPER MONKEY BALL
Собери бананы, порадуи мартышку.

ВСЕ ПРИГЛАШЕНЫ!

EYE

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

А ТАКЖЕ:



CREATED BY
SONIC TEAM



"EYE" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "EyeToy" and "眼太" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved. ©SEGA, 2004. SEGA, the SEGA logo, SEGA SuperStars, Sonic the Hedgehog, Samba de Amigo, The House of the Dead, Virtua Fighter, NIGHTS, ChuChu Rocket, Virtua Striker, Space Channel 5, Puyo Pop, Crazy Taxi, Billy Hatcher and the Giant Egg, and Super Monkey Ball are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation or its affiliates.

По вопросам
оптовых закупок
обращайтесь по
тел. 787-0775



SEGA
www.sega.co.uk



ЧИТАЙТЕ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ XS MAGAZINE

Как я рад, «Сталинград»!
Нетривиальная рецензия
долгожданной стратегии.

Итоги 2004 года.
Неутешительные:
S.T.A.L.K.E.R. перенесли,
Hitman 3 не оправдал,
Half-Life 2 слишком
скоротечен!

Новый подход к обзору
футбольных симуляторов.
Теперь это не скучно!

Отпуск в онлайн.
Гид по самым
популярным
MMORPG!

Запрещенные
символы
в компьютерных
играх. Цензура
или вынужденная
необходимость?

Антон Городецкий идет
в народ. Мы не отстаем.



Журнал об интерактивных развлечениях
№ 01 январь 2005

Журнал зарегистрирован
в Федеральной службе по надзору
за соблюдением законодательства
в сфере массовых коммуникаций
и охране культурного наследия
ПИ №ФС77-18937 от 15.11.2004

Выходит 1 раз в месяц

Ждем писем читателей по адресу:

xs@solitary.ru

127287 г. Москва, а/я 24, «XS Magazine»

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Александр Щербakov

alexander_shcherbakov@solitary.ru

Заместитель главного редактора

Степан Кузнецов

Редактор

Виктор Зуев

Редактор (DVD)

Ваня Каракасиян

Редактор (Online)

Сергей Долинский

Литературный редактор

Марина Волнорезова

Обозреватели

Дмитрий Чернов

Олег Иноземцев

Александр Лашин

Михаил Судаков

Сергей Волков

Тестовая лаборатория

Никита Псовский

Даниил Невзоров

Арт-директор

Миша Энджин

misha_engine@solitary.ru

Дизайнер

Антон Жирнов

Менеджер по рекламе

Наталья Болотина

natalia_bolotina@solitary.ru

тел. 8 903 142 2251

SOLITARY
PUBLISHING

Учредитель и издатель

ЗАО «Solitary Publishing»

Генеральный директор

Александр Дидух

alexander_didukh@solitary.ru

Издатель

Сергей Лянге

serge_lange@solitary.ru

Типография

ОУ «ScanWeb»

Korjalankatu 27, 45100, Kouvolan, Finland, 246

Тираж 30 000 экз

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «XS Magazine» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



ИГРАЙ БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ.

LOGITECH® CORDLESS ACTION™ CONTROLLER for Playstation®2 — удобный игровой манипулятор, с помощью которого вы можете играть на расстоянии — и это не шутки!

Этот игровой манипулятор с вибрационной обратной связью основан на технологии 2,4 ГГц, что позволяет обойтись без проводов. Вы сможете играть более 50 часов погряз, не меняя батарейки!

Это фантастика! Избавляйся от проводов!

www.logitech.com



ДОМИНАТОРЫ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЖИВОМ МИРЕ С ЭЛЕМЕНТАМИ СТРАТЕГИИ

**Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИЯ»**

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Томлятин
ул. 70 лет Октября, д.41А Т.Д. «Алекс-
андр» Ситникова Разина №12 (Славянский
район №11).

Томск
ул. Иркутский тракт д. 89/1;
ул. Колосовские №5;
ул. Коммунальная, 6
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Рабочий, 62

Тында
ул. Ка. Печни, 33

Уссурийск
ул. Нахичевань, 252

Уфа
ул. Давстопольская, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50 лет ООСР, 47 «Оптима»;
пер. Октябрь, 137

Челябинск
ул.Российская, 281

Череповец
ул. Тимирязев, 7, ТК «Фортунум»

Чусовской
ул. Чусовского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Суфьяновская, 20, «Матрица»

Интернет-магазины:
www.sosni.ru
www.bolovo.ru

[illegible]